http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

Anno 2 • Numero 5 • MAGGIO 1996 • L. 6

L'E[illegible]LA SUL DIVERTIMENTO INTERA[illegible]TIVO

PC•A[illegible]M•CD-I•3DO•ALTRI FO[illegible]ATI

ECTS
TUTTE LE NOVITÀ DA LONDRA

ATF
Sfida nei cieli a EF 2000

ZORK NEMESIS
L'impero sotterraneo si rinnova

SPECIALE SCHEDE 3D
Il futuro dei videogiochi su PC

S.O.S.
Gabriel Knight 2
Time Gate
Star Trek: 25th Anniversary

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN computer

MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN computer MAGAZINE

la nuova rivista sul videogioco per gli Amici del CLUB!

con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile insieme alla Fidelity Card con la quale risparmiare il 10% sui futuri acquisti...

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE - GARANZIA 12 MESI

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ore su 24

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE è FACILE

oi telefonarci, mandarci un fax
mpilare e spedire il coupon

EFONO 011-31.80.700 (r.a.)
X 011-31.99.158
TA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino
RNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
HOP corso dante, 2 - torino - 011-3185666 - fax 011-3199158
ZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)

ZE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo

☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA	L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L. 21.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR	L. 31.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

numero 15 • MAGGIO '96

Pubblicazione periodica mensile
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95

EDITORE
Studio Vit srl **studio.vit@bbs.Infosquare.it**
Via Aosta 2, 20155 Milano
tel: 02/33100413 fax: 02/33104726

REDAZIONE
(zeta@bbs.infosquare.it)
http://www.infosquare.it/~zeta/
Via Aosta 2, 20155 Milano - **Tel. 02/33100154**
I redattori rispondono tutti i giorni dal lunedì al venerdì dalle ore 15 alle 16.
Per i trucchi e consigli della rubrica S.O.S. telefonare il venerdì dalle ore 17 alle 19

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
LT. Avantgarde - v.le Sarca 47 20125 Milano
lt@planet.it
tel: 02/66103223 fax: 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini
(riccardo.albini@bbs.infosquare.it)

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
(alkross@bbs.infosquare.it)

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE
Andrea Minini Saldini **(cedric@io.com)**

REDAZIONE
Paolo Verri **(gremo@bbs.infosquare.it)**, Paolo Paglianti **(paglianti@bbs.infosquare.it)**
Andrea Maselli **(andymase@mbox.vol.it)**

COLLABORATORI
Marco Andreoli, Alessandro Diano **(adiano@iti.datanord.it)**, Giorgio Baratto **(random@bbs.infosquare.it)**, Marco Rana **(mrana@inrete.it)**, Simone Bechini **(speedy@bbs.infosquare.it)**, Carlo Barone **(air@bbs.infosquare.it)**, Vincenzo Beretta **(reckall@io.com)**, Claudio Tradardi **(trust@bbs.infosquare.it)**, Luca Bonacina, Alessandro Caglio, Roberto Camisana **(camisana@internetforce.com)**, Derek Dela Fuente, Massimo Triulzi, Tiziano Toniutti **(apecar@bbs.infosquare.it)**, Emanuele Sabetta **(mc6300@mclink.it)**, Yuri Abietti, Alessandro Stanchi, Riccardo Zanettini **(riczan@bbs.infosquare.it)**, Fabio Paglianti, Andrea Giolito, Vanni Bombonato, Fabrizio Mandelli

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Roberta Asmeri, Gian Vittorio Cutri, Sara Fort, Marumba Orrù

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (Milano)

STAMPA
Valprint srl
via San Maurizio 171 - Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P. / Angelo Patuzzi
via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo - MI
tel 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L.12000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n° 17200205 oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.
Arretrati n°2 sono esauriti

ABBONAMENTO
Prezzo abbonamento annuale Lire 55.000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n° 17200205 intestato a :
STUDIO VIT via Aosta 2 - 20155 MILANO

Le onde sonore che hanno espanso la mente dei redattori e grafici sono state prodotte da
Underworld - Second toughest in the infants
Artisti Vari - Radio Jungle (Sensible)
Artisti Vari - This is Easy (Virgin)

«Oggi la PlayStation esegue il "texturing" meglio di molti PC in commercio. Ma probabilmente tra sei mesi, certamente nei prossimi dodici, i PC che saranno sul mercato supereranno di gran lunga la PlayStation.»

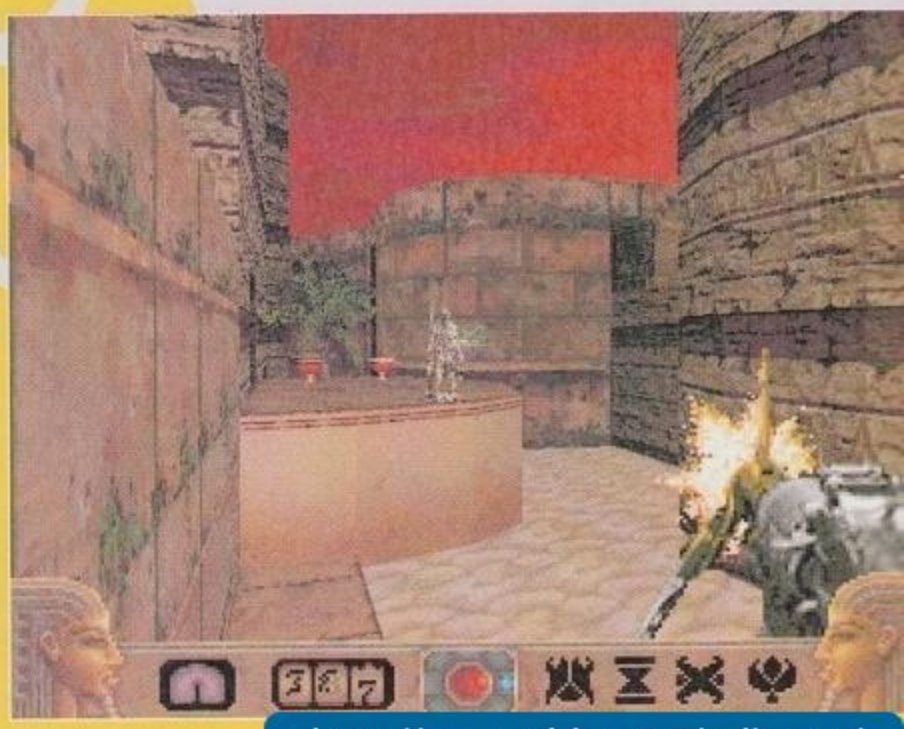
Bill Gates, presidente della Microsoft

DURI A MORIRE
34

L'Electronic Arts trasporta l'intera trilogia di "Die Hard" su computer: tre film in un gioco che già da ora sembra un immancabile successo.

SPECIALE ECTS
40

Tutte le novità presentate all'appuntamento primaverile con la fiera londinese dedicata ai videogiochi. Un assaggio di quello che giocheremo nei prossimi mesi.



OCCHIO AI COLORI

- **ZETA** News
- **ZETA** Speciale
- **ZETA** Prima Visione
- **ZETA** Test
- **ZETA** Multimedia
- **ZETA** SOS
- **ZETA** Rubriche
- **ZETA** Posta

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEST

53

Questo mese troverete, tra l'altro, le recensioni di *Fast Attack*, il simulatore di sottomarino della Sierra, *Chronicles of the Sword*, un'avventura renderizzata in alta risoluzione della Psygnosis, e *ATF*, il seguito di *U.S. Navy Fighter*.

ZORK NEMESIS

54

La Activision torna con il seguito del seguito, ovvero una nuova avventura ambientata nel mondo che, un decennio fa, ci ha fatto sognare con una trilogia di avventure testuali.

ABUSE

73

La Origin compie il suo primo passo nel mondo degli arcade, con questo giocabilissimo sparatutto accompagnato da alcuni effetti grafici sbalorditivi.

RIPPER

77

Vede finalmente la luce *The Ripper*, il film interattivo della Gametek con Christopher Walken e Burgess Meredith. Ma sarà all'altezza delle aspettative?

VAN GOGH

105

La Giunti Multimedia inizia, con un'enciclopedia dedicata all'indimenticabile pittore, una nuova serie di titoli multimediali, caratterizzati da un'elevata qualità e un prezzo irrisorio.

500 NAZIONI

106

La Microsoft traccia un profilo accurato e completo della situazione attuale e della gloriosa storia delle tribù indiane.

S.O.S.

111

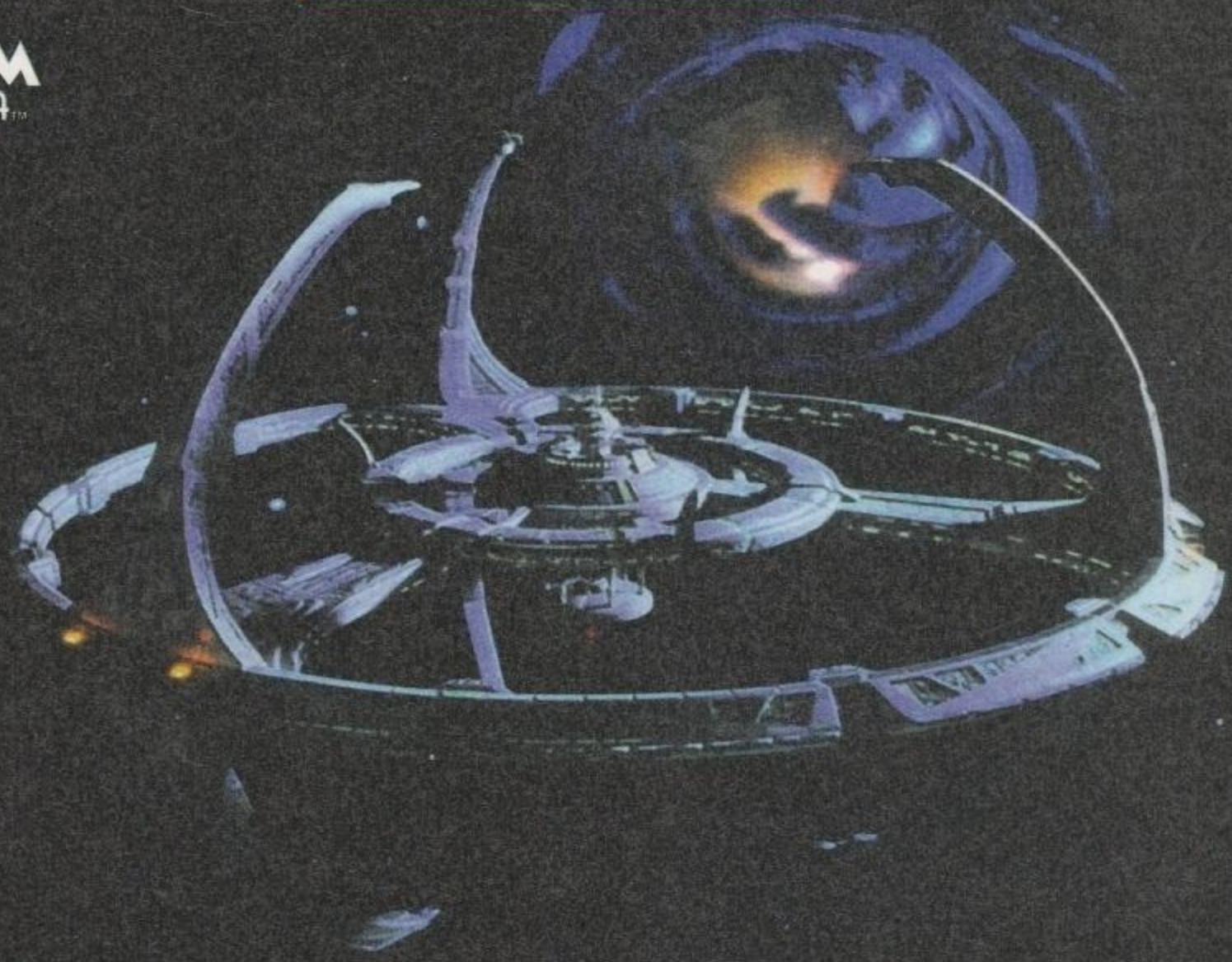
Le soluzioni complete di *Gabriel Knight 2: The Beast Within* e *Time Gate*, oltre alla seconda e ultima parte della soluzione Classic di *Star Trek 25th Anniversary*.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIACOM NEWMEDIA™



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

STAR TREK
DEEP SPACE NINE
HARBINGER

Un'avventura cinematica in prima persona che ti proietta tra gli eroi della famosa serie TV. Una potente tempesta di plasma ha sconvolto Deep Space Nine e un agente della federazione è stato ucciso. Solo tu puoi aiutare gli uomini di Deep Space Nine a trovare l'assassino, lottando contro droni mortali autopilotati. Solo le tue strategie possono essere efficaci contro una razza di alieni aggressivi. Solo tu puoi salvare un pianeta della federazione e Deep Space Nine dalla distruzione!!!

- Interagisci con il Comandante Sisko, Quark e gli altri uomini di Deep Space Nine usando le loro voci.
- Dirigi tutta l'azione mozzafiato dalla stazione spaziale foto-realistica.
- Assumi pieno controllo di armi futuristiche come micro-torpedo e il faser.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 66 Mhz,
8 Mb DI RAM,
10 Mb LIBERI SU HD,
CD.Rom DOPPIA VELOCITÀ,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILE,
SCHEDA VIDEO SVGA, MOUSE.

£ 99.900

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (V

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Z mail

Cittadini, compagni, elettori. Dall'alto di questo trespolo del Politburo, vi ringrazio a nome mio e di tutto il partito per avermi consentito, a suffragio universale, di rappresentarvi devotamente & con osservanza morale. Passato il Grande Tifone, placate e soddisfatte elezioni, esazioni ed erezioni si torna alla vita anonima dell'homo multimediale. Andy Warhol l'aveva detto che chiunque può essere famoso per un quarto d'ora, ma alla fine dei giochi quello che conta è la salute. La redazione di ZETA benedice i buoni risultati delle analisi del sangue con la solita sbevazzata e si tira su le maniche, non per lavorare meglio ma per il semplice et constatabile aumento della temperatura, mentre qualche lettore si preoccupa della scarsa multimedialità di questa rivista. In effetti, una "rivista multimediale" è un po' un ossimoro e allo stesso tempo una tautologia: lo è dai tempi in cui i lettori di Zzap! giudicavano il "sonoro" del giornale dalla buona resa del rumore delle pagine che si sfogliano. In realtà, tutto il CdR (non so se ce ne sia mai stato uno qui, ma suona molto bene) assume un atteggiamento stoico e picaresco davanti alle rivoluzioni che dovranno pure venire: l'avventura non come scelta ma come destino e, comunque sia, alla guerra come alla guerra e alla morte con allegria (sempre toccando ferro e ascoltando vecchi stornelli tradizionali, che pare portino bene). Il nerbo di tutto è il maledetto dischetto lucido: ZETA abbisogna o no di un CD da allegare, oppure il CD pieno di demo abbisogna o meno di una rivista allegata? Concettualismi a parte, si potrebbe fare una rivista su CD, con l'inconveniente che tutto sommato copiare era divertente solo a scuola. Quella del CD ROM alla fine è una politica: a noi questa parola piace e non piace a fasi alterne, con ritmi quasi fisiologici: tirarcela appresso anche sulla nostra rivista preferita produrrebbe dei mostri di cui non abbisognamo, graz. Anche se trattasi poi di "politica economica", perché pare che la presenza del CD favorirebbe la diffusione: ma venderci oltre un certo limite equivarrebbe a sconfiggerci da soli e quindi per ora (ma potete sempre deviare il ns.cammino con due papagni bene assestati) ZETA cerca di fare cultura e non politica economica per tre motivi: primo, non promettiamo cose che poi non facciamo, anche considerando la fallacità del Divieto di Mandato Imperativo su una rivista che tutto sommato è di mercato: si parla di quello che viene, come viene e nel momento in cui viene. Secondo, la gerarchia di una redazione è l'unica reale forma monarchica attualmente in esistenza, e questo conta, psicologicamente ma conta. Tre, il nostro scopo nella vita è di mettere su una rivista come Cronaca Vera e provincializzarci a riccio fino all'estinzione della spirale, il giorno che il Grande Vecchio chiamerà. Nel frattempo prendiamo le onde di panza e di sedere, sguazzando allegramente ed evitando di bere (acqua).

Tiziano

Involate le vostre lettere all'attenzione del Caporale Tiziano Toniutti, Z-Mail, via Aosta 2 20155 Milano. Oppure, e sarebbe MEGLIO, E-mailate un E-mail a APECAR@BBS.INFOSQUARE.IT. Oppure ancora, e sarebbe la panacea di tutti i mali, regalatemi un buono-crapula da spendere in un qualsiasi paesino dell'entroterra modenese senza data di scadenza.

AVANTURE (*Adventure* in slavo)

Mi permetto di scrivervi per esprimere alcuni miei pensieri riguardo la vostra rivista, sperando che possano essere d'aiuto per la futura diffusione di ZETA. Comprendo i problemi anche economici che attanagliano la pubblicazione di una nuova rivista che si immette in un mercato consolidato e agguerrito, ma essendo dall'altra parte della barricata mi rendo conto anche delle esigenze di chi mensilmente deve fare una scelta e decidere quale rivista acquistare. Devo infatti evidenziare che potrebbe non bastare più pubblicare una rivista ottimamente impaginata, ben colorata, piena di servizi interessanti e recensioni chiare. Potrebbe non bastare più perché i tempi son cambiati, il video-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

giocatore ha altre esigenze, e non si accontenta più di un supporto cartaceo che parla parla, descrive e giudica i giochi attraverso la sensibilità e la professionalità di altre (stimatissime) persone. Pur nella massima imparzialità da parte dei redattori della rivista, esiste sempre un filtro umano che fino a pochi mesi fa era impossibile rimuovere e che il lettore doveva, gioco forza, accettare. Oggi però con l'inserimento nelle riviste di CD contenenti i demo dei giochi recensiti, tale filtro viene rimosso. Recentemente mi ero formato delle idee su un paio di giochi leggendo delle recensioni, decidendo quale comprare e quale no. Alcuni giorni dopo ho comprato un'altra rivista che allegava, certamente non gratuitamente ma non obbligatoriamente, un CD che conteneva i demo dei due giochi in questione e giocandoli la mia opinione si è capovolta. È questo il nocciolo della questione, i giochi moderni sono un miscuglio di immagini, fantasia, animazioni, effetti sonori, interfaccia utente, la cui essenza può essere raramente trasmessa mediante il solo supporto cartaceo. Del resto non mi sembra di aver scoperto un gran che, anzi il concetto mi sembra ovvio. Poter toccare con mano, da sempre, è stato il miglior metro di giudizio personale. Il mio timore è che se anche voi non riuscite a fare in tempo questo ulteriore sforzo editoriale, vi ritroverete in breve tempo fuori dal mercato, nel quale ho l'impressione che già facciate fatica ad inserirvi, a giudicare dalla poca pubblicità che appare sulle vostre pagine.
Salutoni,

Mestre

*La tua lettera, e chi segue la rubrica lo sa, me la strascico dietro da quando mi è arrivata, qualche mese fa (quando la situazione pubblicitaria era a livelli abbastanza tragici). Ho aspettato a pubblicarla perché bisognava prendere decisioni proprio riguardo l'argomento che ti sta a cuore, approfittando del gap per scuoiare le balls ai lettori più fedeli tramite Internet e chiedere cosa ne pensavano loro del CD-ROM allegato, sia come concetto che come reale valore dell'oggetto. Sull'estetica del gadget possiamo sorvolare, perché tanto si è scritto e tanto si è detto: io personalmente sono assolutamente contrario ai gadget perché tolgono ogni reale valore alla parte editoriale del gadget, vedi le migliaia di copie dell'Unità nel bidone della monnezza il sabato mattina. Oltretutto, seguendo fino in fondo il tuo discorso, potremmo vendervi direttamente un CD ROM di demo e preview con sulla copertina le nostre facce sorridenti mentre facciamo ciao ciao con la manina: farvi giocare non è compito di una rivista, fare da "filtro umano" sì. La cosa che salta all'occhio dalla tua peraltro bella lettera è che tu non vuoi una rivista, tu vuoi un CD ROM. Esiste purtroppo una disfunzione mediatica che tende a segmentare i tipi di informazione: non è vero che da quando c'è il Tg i quotidiani siano spazzatura, non è detto che da quando c'è l'E-mail uno non debba più comprare un francobollo. Riconosco che però il nostro è un settore particolare e confesso apertamente che mi piacerebbe parecchio vedere un CD allegato a ZETA, per quanto i lettori scuoiati di cui sopra hanno manifestato un certo dissenso: pare incredibile, ma per adesso i sostenitori del CD sono in netta minoranza, giuro che non lo dico per fare barriera. Avendo più soldi a disposizione, probabilmente invece che inserire CD aumenteremmo le pagine e scriveremmo di tutte quelle cose che vogliamo scrivere e che non abbiamo la possibilità di fare. Lo sappiamo che i giochi costano soldi, non voglio menarla a nessuno con la storia del fascino della parola, lasciamo da parte il fatto che ci piaccia fare riviste e non cataloghi, è chiaro [illegible] sa avessi scritto sarebbe suonata come una giustificazione per il fatto che noi non abbiamo il gadget (perché alla fine, considerando tutto, sempre di questo si tratta). Ma in realtà potremmo far uscire già il prossimo numero con un CD allegato e venderlo al pubblico a 15000/16000 lire, se non qualcosa in più perché per ora non abbiamo le spalle coperte come "l'altra rivista". A questo punto, capiscimi, una rivista che costa 15000, 12000 o anche diecimila lire, è come Springsteen che suona all'auditorium di Santa Cecilia al popolare prezzo di lire 90.000 e ti vedi in platea le signore impellicciate.
L'informazione, l'intrattenimento e la cultura devono costare poco (per la serie: facciamo politica) e l'unico modo per farla costare poco che abbiamo è mantenere sotto una certa soglia i costi di produzione. La domanda che a questo punto vi rigiro è questa: quanto siete disposti a pagare per l'accoppiata rivista + CD? Guardate che dipende da voi, se la domanda sarà accettabile vedremo in un modo o nell'altro di accontentarvi. Per adesso stiamo pensando a un 5e1/4 con qualche demo per l'emulatore C64, snob ci si nasce e snob ci si muore.*

PLATFORMSKE IGRE (*Platform game* in slavo)

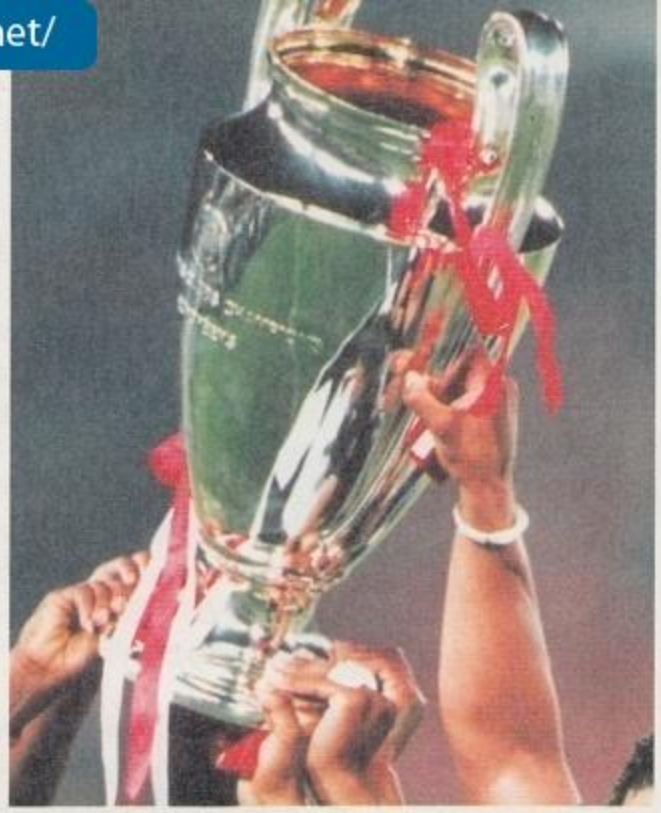
Caro Tiziano, si è detto che bisognava parlare meno dei videogiochi e più dei videogiocatori. Bene. Ti scrivo in questa angosciante serata di marzo cosciente che domani il risultato della prova scritta di Geometria e Algebra sentenzierà, ottimisticamente parlando, una bocciatura colossale. Passo queste ore cercando di capire il motivo di quest'inspiegabile risultato, profondamente e oggettivamente analizzo il mio stato d' animo al momento del compito e mi assicuro che era assolutamente distaccato e concentrato, passo quindi a indagare su come ho speso il mio tempo durante il periodo di tempo che parte da circa una settimana prima della suddetta prova ed ecco che mi balena improvvisa la forse possibile soluzione: fosse che fosse che ho giocato a *Command & Conquer* tutto il tempo e ci ho goduto come un pazzo! Mah, non lo so... Ultimamente ho notato che la Z-Mail è piena zeppa di gente che non è più soddisfatta dei giochi che si fanno e denunciano una scadenza di coinvolgimento imputandola al tentativo da parte delle software house ('s'?) di puntare maggiormente sull'impatto grafico e sonoro che su quello delle storie, del coinvolgimento e della giocabilità. Secondo me, questo discorso andrebbe ristretto al genere di videogioco che a me piace di più: l'adventure. Dopo aver letto il vostro servizio proprio su questo genere mi sono venute in mente alcune riflessioni che riguardano proprio il videogiocatore. Non posso dire di essere un avventuriero vaccinato (la prima avventura che ho giocato è stata *Monkey Island*, a parte una sul mio vecchissimo 8086 ma non credo che valga e poi non mi ricordo il nome, e da allora me ne sono perse poche) tuttavia le mie esperienze le ho fatte e ogni volta che risolvo un enigma e riesco ad andare avanti l'emozione e il coinvolgimento sono sempre grandi: lo era per *Monkey*, lo è stato per *Under a Killing Moon* e lo è adesso per *The Dig* che pure ho sentito essere accolto da voi della redazione un po' freddamente, nonostante il buon voto. Allora io quando leggo che oramai gli ultimi adventure hanno perso il sapore e non rappresentano più le sfide di una volta e che, essendo destinati a un pubblico maggiore, sono troppo semplici e poco avvincenti, mi chiedo se per caso siamo noi della vecchia guardia che non sappiamo più come videogiocare e divertirci. Basta con i paragoni troppo distruttivi con il passato e pensiamo a goderci quello che ci offre oggi un *Gabriel Knight II* (beh, sì effettivamente fa un po'

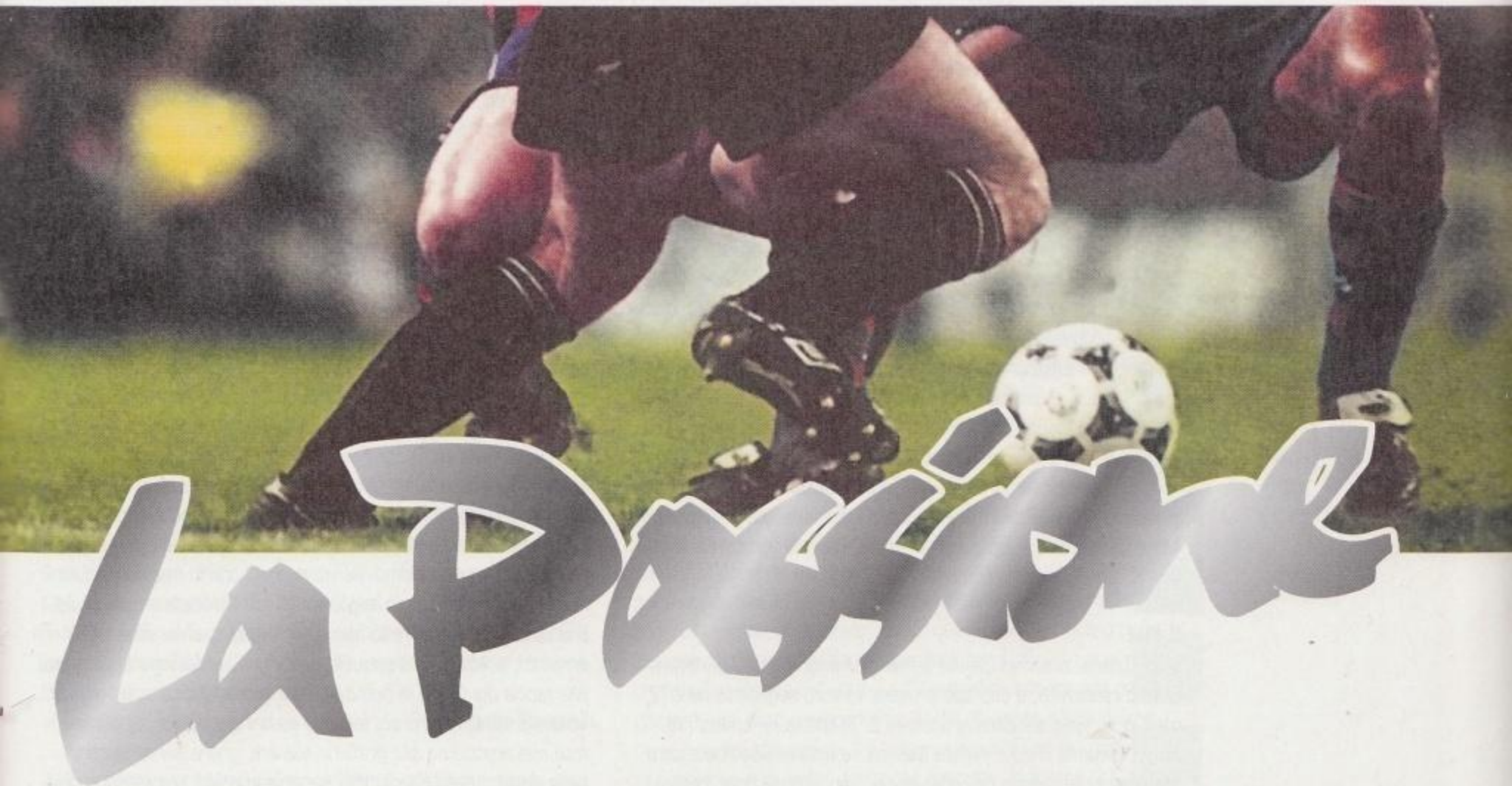
segue a pag 8

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA GLORIA





Il primo, unico, eccezionale gioco ufficiale della UEFA CHAMPIONS LEAGUE. La tua grande occasione per giocare contro le più importanti squadre e i migliori calciatori europei.

È vero calcio, e con l'esclusivo sistema Tacti-Grid™ potrai avere il massimo controllo sui giocatori.

- Include tutte le squadre e i giocatori dell'edizione 1995/96.
- Possibilità di aggiornare e aggiungere la propria squadra alla competizione.
- Modalità arcade o simulazione con le reali caratteristiche dei calciatori.
- Fino a 4 giocatori.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

© UEFA 1992

AFC Ajax Amsterdam
Aalborg BK
ASPN Legia Warszawa
Blackburn Rovers
BV Borussia
FC Juventus Torino
FC Nantes
FC Porto
FC Spartak Mosca
Ferencvarosi Torna
Glasgow Rangers FC
Grasshopper Club
Panathinaikos
Real Madrid CF
Rosenborg BK
Steaua Bucarest

©1995 Philips Interactive Media International and UEFA. All rights of the producer and the owner of this work are reserved.

PHILIPS

PC CD ROM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

continua da pag.6

penal), ma soprattutto quando accendiamo lo schermo e prendiamo in mano il mouse cerchiamo di lasciarci avvolgere e coinvolgere dal gioco senza badare troppo a se l'interfaccia è eccessivamente semplice o complicata, se il personaggio è troppo piccolo o grande se si muove troppo lentamente o velocemente: a questo ci pensano i redattori di Z, in qualche maniera si devono guadagnare il pane! Saluti,

Aeder Smith aeder@mbox.vol.it

P.S. : per cortesia non ci fate venire infarti vari e diteci che le vendite vanno bene e che sarete i migliori per molto ancora.
P.P.S.: no al CD-ROM nella rivista. *(Come sarebbe, dopo tutto quel papocchio di prima, NdR)*

Nelle mie ormai innumerabili frequentazioni mondane ho sfiorato l'occasione di organizzare un forum sui Film Interattivi portandomi a casa la tripletta Enrico Ghezzi, Marco Giusti e Roberto Silvestri, dato che altrove non c'era a disposizione il Piccione buono per farci girare Wing Commander Quattro. *Adesso che ho scoattato posso rivelare che mi è andata buca e che ho rimediato solo Roberto Silvestri che rimane una bella firma del Manifesto (attenzione: qui si fa della sporca politica), ma mentre allestivo la caverna per accogliere l'ospite ho realizzato che l'assenza del particolare fondamentale, l'unico vero nodo gordiano da sciogliere per capire la differenza tra le avventure moderne e quelle antiche: la poltrona.* Monkey Island *poteva essere giocato anche su uno sgabello sbilenco, ma per le ultime produzioni multi CD una poltrona e un mouse col cavo molto lungo sono assolutamente obbligatorie. Al cinema la poltrona ve la danno, e poi i doppiaggi in italiano nove su dieci sono fuori sincrono come Enrico Ghezzi, e poi bisogna stare comodi perché i sei CD (di media) sono lunghi. I problemi limitrofi poi si risolvono facilmente: le avventure Infocom potete giocarvele col C64 Emulator, tra i budget ci sarà sempre un'avventura classica che non avete mai giocato e le nuove produzioni, uhm, si possono sempre ignorare. Ma adesso avete la poltrona, un nuovo tassello evolutivo: la conquista della posizione comoda.*

IL VILE

Ciao Tiziano, ti scrivo questa e-mail per informarti di un lavoro che ho realizzato, e che spero possa essere segnalato nella "Z mail" o in qualsiasi altro articolo di Z. Si tratta di "Ludus", la prima (almeno credo!) rivista italiana su Internet dedicata completamente al mondo dei videogiochi, con informazioni, recensioni, rubriche dedicate ai codici e alle soluzioni, ecc, ecc.
Avrai capito che si tratta di sito la cui intenzione è essere un punto di riferimento sulla Rete, per i patiti del divertimento elettronico. Forse, prima di quanto tu creda, Internet avrà la meglio sulla carta stampata e voi "vecchi recensori" vi ritroverete sulla strada, cercando invano di capire cosa sia successo! Non so se farai pubblicità al mio sito (esiste sicuramente di meglio!). Io comunque ci provo con alcuni metodi, che tanti altri prima di me, hanno utilizzato con successo:
1) Metodo Provocatorio: So già che non pubblicherete questa lettera, perché in fondo ciò che io affermo corrisponde a verità e facendomi pubblicità non fareste altro che perdere lettori. Infatti non ha nessun senso comprare una rivista "cartacea": da cui col tempo si staccano le pagine, e soprattutto senza la più piccola immagine di una ragazza nuda (tipo le copertine di Panorama). [illegible] Pulite": Tizià, se pubblicherai la mia lettera, ti spedirò 10 milioni nel tuo conto corrente in Svizzera, come precedentemente stabilito.
3) Metodo Intellettuale: Spero vorrai condividere con gli altri lettori le problematiche della Rete e l'attuale scontro tra Internet e le riviste tradizionali, che da questo si sentono sempre più minacciate. Si potrebbe condire il tutto anche con una votazione da parte dei lettori: è meglio ZETA, o le riviste su Internet dove potete trovare anche le donnine svestite di Playboy ? (eh, eh, vi ho fregato! Voglio vedere chi si schiererà dalla vostra parte!).
Non sono neanche da trascurare le possibili discussioni sui possibili collegamenti tra Internet e il buco nell'ozono.
4) Metodo Lecca cu...: leggo la vostra rivista dal primo numero, anzi da quando era ancora nelle vostre menti (slurp, slurp)! La giudico intelligente, competente, colorata, stimolante e lassativa. Pubblicatemi, vi prego, vi prego e... vi prego. Spero che a questo punto Tiziano non ti sia ancora sparato.... stavo solo scherzando!
Se possibile fai una scappatina al mio sito:
http://www.vol.it/asa_net/ludus, fammi sapere le tue impressioni e le eventuali critiche, che se costruttive sono sempre ben accette. Mi raccomando redattori zetiani continuate così: siete la banda più squinternata e "insostituibile" (almeno per il momento) che ci sia!

Giuseppe Bellisano bellisan@mbox.vol.it

Ma questo è il mese della gente che ci vuole segare le gambe, all'animaccia vostra e di chi vi regge in piedi. Comunque le legittime preoccupazioni per l'editoria tutta dopo l'esplosione della Rete le avevo già avanzate io qualche Ultima Parola addietro. Nonostante tutto siamo convinti della poca superficialità del pubblico che segue noi (le altre riviste non so, ma ZETA conta probabilmente il segmento di lettori con accesso Internet, e quindi con possibilità di pupparsi Gamebytes, fanze e E-zines assortite, che nonostante tutto continua a seguirci, dimenticandosi gli smiley). In America, dove il fenomeno è più considerabile che da noi, l'erosione non si è verificata. Riviste come Wired e simili, magari con il loro sito Web (ehi, anche noi ce ne abbiamo uno, un po' da pezzenti ma ce l'abbiamo: se volete migliorarlo mandateci i vostri Html, e se volete che lo miglioriamo noi, mandateci tutti i soldi che volete -scrivete il mio nome sulla busta per essere sicuri che arrivino), coesistono tranquillamente con la Matassa Interagibile alla faccia dei Giona in bombetta par tuo, mefitica malmignatta. Volete proprio ridurci sul lastrico costringendoci a pubblicare le foto che scattiamo alle grafiche mentre ignare si rinfrescano nella Jacuzzi dello Studio Vit? Ne abbiamo una che farebbe piangere Marina Ripa di Meana, mica cotica.

PUCKACKE IGRE (*Arcade* in slavo)

Caro Tiziano,
proprio oggi ho sfogliato il numero di febbraio di ZETA (complimenti per la copertina, è davvero bella) e ho notato l'articolo su Trip Hawkins e il suo 3DO: guarda caso nella sezione test c'è anche la prova di Virtua Fighter Remix per la scheda Diamond Edge. Questi fatti, apparentemente slegati tra loro, mi hanno invece suggerito una serie di riflessioni: lessi infatti, circa un anno fa, sulla rivista Computer Gazette, la prova della scheda Creative 3DO Blaster (di cui tra parentesi non si è saputo più nulla) che permetteva di far girare giochi per 3DO su un PC: ecco, lo so che col senno di poi si ragiona bene, però secondo me se Hawkins avesse da subito proposto il 3DO come espansione dedicata [illegible]

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

to delle console che vedeva confrontarsi due giganti come Sega e Nintendo, avrebbe avuto molto più successo, e noi videogiocatori ci avremmo sicuramente guadagnato. L'hardware del 3DO non mi sembra così inferiore a quello delle console come il Saturn e la PlayStation (che comunque sono di produzione recente) e all'epoca in cui si iniziò a parlare del 3DO il mercato dei giochi su PC non era ancora orientato verso la "supergraficapoligonalerenderizzata" né tantomeno verso il film (poco) interattivo, quindi ci sarebbe stato spazio a sufficienza per il nuovo prodotto. Inoltre, il 3DO era nato se non sbaglio anche come piattaforma multimediale "general purpose", e quindi avrebbe potuto competere anche in questo campo contro le schede MPEG-player. A differenza delle console poi, i giochi sviluppati per la scheda 3DO avrebbero potuto giovarsi delle periferiche del PC come hard disk, tastiera, modem ecc., e avremmo potuto avere giochi tipo System Shock o Flight Unlimited con una grafica decisamente migliore e richieste hardware decisamente più umane (sarebbe bastato un 386 a 33 MHz). Insomma, secondo me Trip Hawkins ha perso proprio una bella occasione...

Maurizio 'Diaspar' Sani

L'ESANGUE DEBORAH

Non dire di no, che da quando vi seguo state continuamente ed assiduamente (quasi) migliorando, dal primo numero, che in teoria sarebbe dovuto apparire pieno di errori, di rubriche di passaggio (diciamo "in prova") e che invece ha "solamente" offerto ottime recensioni e grande professionalità. Vabbè erano tot anni che facevate Kappa (ah, ah, guardateli ora !!). Comunque dopo la leccatina (sleck) a ZETA passiamo a quella di Game Pollo che è forse l'unica rivista seria (come impostazione, eh ...) di console in Itagglia. Finita la saliva passiamo a questioni più importanti : perché lasciano che animali come Castagna, Ambra e gente simile si muova liberamente sul territorio nazionale? No, non dovevo dire questo ... Ah, si, ekko: volevo solamente arrabbiarmi come molti altri per le schifosissime leggi di mercato che prevedano il cambio di mother Board e processori assortiti più spesso di quanto Pippone non si cambi il parruckino, e che catso; Sensible Soccer - 286, 1 mega di RAM, fila bene con 10/20 MHz => Sensible World of Soccer (grafica praticamente identica) 386/486 - 4/8 mega RAM, possibilmente dai 33 ai 50 MHz in su e lettore CD per i filmati iniziali (però c'è anche la versione floppa). I've said too much...

Mattia Ravanelli.

Alcune delle cose che dici si ricollegano a quelle che dicevo io in apertura e a quelle che dice Vincenzo "Linker" Pisani in una sua lettera non pubblicata. Noi non attacchiamo altre riviste tanto per fare, però se qualcuno recensisce Terra Nova sette mesi prima che i programmatori l'abbiano finito, almeno un "buffoncelli" tra le righe se lo meritano, perché (pare incredibile, ma così è) la GENTE NON SE NE ACCORGE. Ci sono dei misteri, l'Atlantide, la semisfera costruita sulla base della Piramide di Cheope, gli uomini blu del deserto e le abduzioni di terrestri da parte degli UFO. Come certa gente non si vergogni per l'immagine che danno di noi all'estero hanno rifiutato di capirlo anche Moulder e Sculley (a proposito, grazie a Giuseppe Tradigo per la bella GIF di Sculley con il seno al vento, ma chi è il carciofo che la palpeggia?).

BAZE PODATAKA (*Data Base* in slavo)

Sono un uomo. Non un qualsiasi, un uomo speciale che ha deciso di ribellarsi al continuo bombardamento da parte della TV. E voi direte: "ma questo non è molto giusto, cosa c'entra la TV con il computer?". E invece c'entra, c'entra sempre. Mi sono stufato assai, molto e moltissimo. Sono stufo di quegli spot dove ci sono sempre:

1- Una ragazza ultrafichissima, il suo fidanzato e due o tre chili di gel, e palle varie. Ma avete mai visto pubblicità dove ci sono delle ragazze con dell'acne in faccia o le emorroidi? Lo so che la cosa fa schifo assai, ma su.

2- Avete mai notato come tutti siano estremamente felici? Magari fossi anch'io come loro, invece tra una prova di Fisica, una di Matematica e una di Italiano la mia salute va spesso a farsi benedire e finisco regolarmente in sala rianimazione.

3- Sono tutti senza problemi: ma non devono mai pagare bollette, fare prove di fisica o altro?

4- Sono stufo di scrivere questa lettera, e adesso smetto. Vorrei fondare un club anti pubblicità, chi volesse aderire basta scrivere a questo giornale e mettere come titolo ANCH'IO. Grazie.

Lettera Firmata (ma ho perso la busta, NdR)

Er, io veramente la pubblicità della pomata per le emorroidi l'ho vista, si chiama Preparazione H e come host c'è una bella trentenne sedentaria. Non so cosa ne pensasse Marco Giusti (che è uno che di spot ne capisce) ma a me sembrava abbastanza di classe. Certo che se come testimonial ci fosse stata quella dei Carefree che dopo essersi buttata col paracadute realizza che stare seduti sugli aereoplani alla lunga produce mostri, sarebbe stata una soddisfazione, ma non è così perché la TV non dice mai la verità. Almeno dicesse la sua, di verità. Così tu nei hai una, lei un'altra e poi c'è la verità che non è mai di nessuno. Macchè, niente. E a parte l'ipocrisia del dire "io la televisione non la guardo, anzi non ce l'ho proprio", è tutto finto e, come diceva qualcuno, tutto pagato. Il deprimente sta proprio in questo. Perché è tutto finto e non fa ridere. Quella volta che io e Albini siamo stati a Forum, ci è crollato il mito dei sassetti dati alla giuria popolare: sono finti pure quelli, Pongo secco avanzato dalle elementari serali di Pasquale, la guardia giurata. È deprimente perché le persone più divertenti che ho conosciuto nella mia vita sono quelle che a Roma e dintorni vengono simpaticamente definite col termine di "cazzaro". Sono quelli che raccontano delle cazzate micidiali ma lo fanno talmente bene che non puoi non portargli massimo rispetto. La TV potrebbe essere una grande cazzara, ma oltre a raccontarne tante dovrebbe saperlo fare bene e quindi non riesce a guadagnarsi, nel 90% dei casi, il rispetto mio e di molta gente che conosco. Io non ce l'ho con la TV, solo, è un po' umiliante starla a guardare (accesa). Potrei scrivere che è così perché la prima a non avere rispetto è proprio la TV, ma poi direbbero che faccio retorica. E invece no: l'oroscopo del Televideo ci azzecca spesso.

VOULEZ VOUS A RENDEZ VOUS, TOMORROW? (Amanda Lear)

The Hobbit, The Pawn, Atic Atac, Zork, Indiana Jones and the last crusuade, Zak McKracken, Space Quest III, Conquest of Camelot, Space Quest IV, Secret of Monkey Island, Conquest of Longbow, LeChuck's Revenge, Gabriel Knight.

Non sono giochi, nè avventure. Sono emozioni, suoni, sensazioni. Io ho vissute quelle vicende, ero in quei luoghi. Sono ricordi. Tra i più belli della mia vita. Da allora, solo il FMV; nulla più.

Ciao Tizià e grazie.

Francesco Vitiello vitiello@dimi.uniud.it

http://www.oldgamesitalia.net/

E' davvero una
bella giornata
di sole
là fuori

Grazie a Dio
esistono
le tende.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GEX

GEX - La superstar delle piattaforme. Scappa da una dimensione infestata da film di serie B e show televisivi usando lingua, coda e salti di ogni tipo... E a GEX ricrescono le parti del corpo.

SONY PLAYSTATION + SEGA SATURN

TITAN WARS

Scatena devastante potenza mentre ti avventuri attraverso zone di combattimento in 3D texture mapping.

SONY PLAYSTATION + SEGA SATURN

TOTAL ECLIPSE TURBO

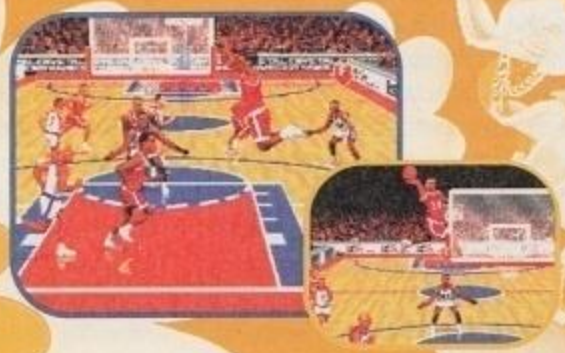
Dai il via al simulatore spaziale in 3D texture mapping, con audio di qualità CD e controlli supersensibili.

SONY PLAYSTATION

THE HORDE

Salva abitanti di villaggi medievali dalle creature bestiali e affamate che loro chiamano "THE HORDE".

SEGA SATURN



SLAM N JAM 96

CON MAGIC JOHNSON

Il gioco del basket così non si è mai visto.

SONY PLAYSTATION + SEGA SATURN

OFF WORLD INTERCEPTOR EXTREME

Brutali 4x4 su insidiosissime superfici aliene, e un arsenale micidiale a tua disposizione per una competizione devastante.

SONY PLAYSTATION

Zitto e Gioca.

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, GEX, the GEX Character, Titan Wars, Slam n Jam 96, Total Eclipse Turbo and Off World Interceptor Extreme are trademarks of Crystal Dynamics. © 1996 Crystal Dynamics. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. Sony and Playstation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Distributed by BMG INTERACTIVE, a unit of BMG Entertainment.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

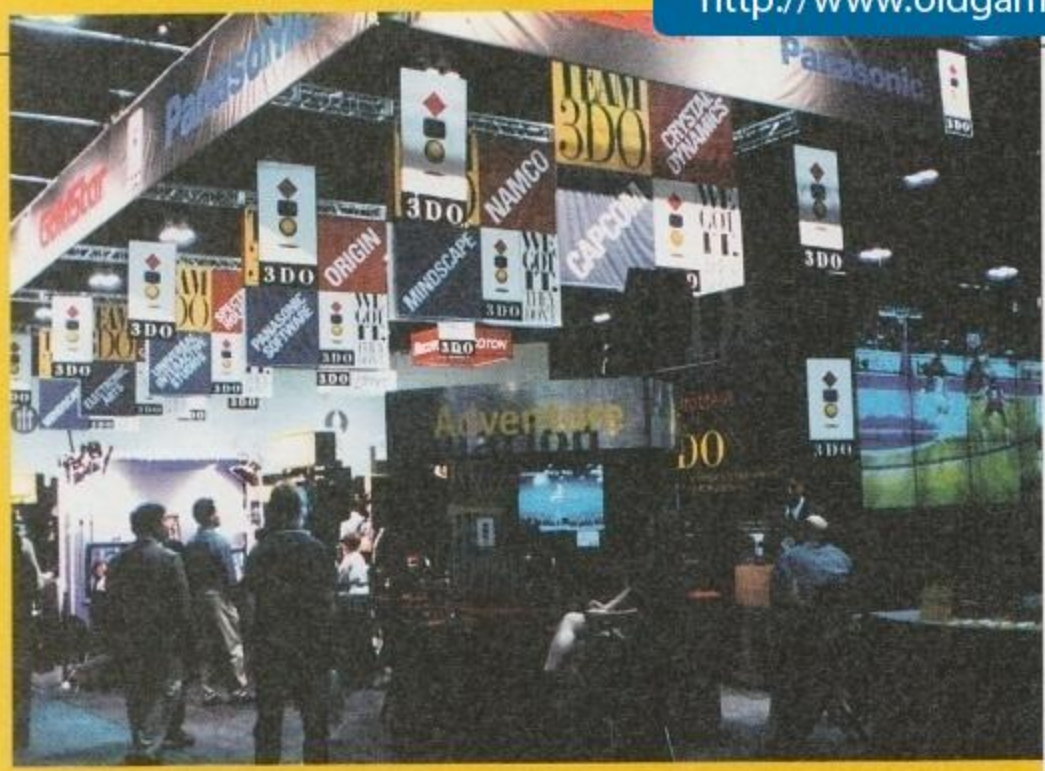
MONDO Bit

Non ci siamo ancora ripresi dal viaggio a Londra per l'ultimo ECTS primaverile (dall'anno prossimo la fiera si terrà solo a settembre), che già dobbiamo preparare i bagagli: destinazione Los Angeles, dove dal 16 al 18 maggio si terrà la seconda edizione dell'Electronic Entertainment Expo.

In una sola edizione, l'Electronic Entertainment Expo (E^3) ha conquistato il primato di prima fiera al mondo del settore e di seconda fiera specializzata negli USA, dove di grandi fiere specializzate se ne tengono parecchie.
La seconda edizione dell'E^3 sarà del 30% più grande della precedente: 279 espositori occuperanno circa 41mila metri quadrati del Convention Center di Los Angeles.
Con una presenza così massiccia di case di software, costruttori di hardware e periferiche e società di servizi di rete, la delegazione di ZETA avrà il suo bel da fare per tutti i tre giorni della fiera.
Naturalmente il mese prossimo troverete su queste pagine uno speciale pieno zeppo di novità, ma già da adesso possiamo anticiparvi alcuni dei titoli che vedremo in anteprima a Los Angeles, così da farvi venire l'acquolina in bocca in attesa dell'uscita di ZETA 16. Ne varrà la pena.
Come abbiamo già fatto il mese scorso per l'anteprima ECTS, vi segnaliamo in rigoroso ordine alfabetico le principali novità certi che a Los Angeles i titoli da vedere saranno molti, ma molti di più.
Il titolo di punta della 7th Level a L.A. sarà *Ace Ventura Pet Detective*, un gioco sviluppato usando la tecnologia proprietaria "Top Gun" della 7th Level e basato sull'omonimo film interpretato da Jim Carrey.
La Actual Entertainment presenterà *Gubble*, un gioco per Win95 la cui uscita è prevista per il prossimo autunno. *Gubble* è un misto tra un rompicapo e un gioco d'azione nel quale un giovane alieno deve smontare una serie di strutture trovando utensili per rimuovere viti, bulloni , ecc.
La American Laser Games presenterà, a quanto ci risulta, solo titoli per PlayStation, ma le due sue sussidiarie, Her Interactive e Quantum Quality Productions, terranno alta la bandiera PC. *The Vampire Diaries* è il primo titolo della Her Interactive che realizza titoli disegnati appositamente per un pubblico femminile: si tratta di un'avventura grafica in 3D basata su una serie di thriller per ragazze.
La GQP, invece, presenterà *War Chest Series* e *Kings Choice Series*, rispettivamente un gioco di strategia e di carte per PC CD-ROM.
La sconosciuta Atlantean Interactive farà vedere ben cinque titoli, tutti per CD-ROM: *Catfight Girls*, un picchiaduro con soli personaggi femminili, un'avventura fantascientifica intitolata *The Lords of Tantrazz*, *Astrorock*, definito "l'Asteroids del XX secolo" (sic), *WildRide* e *Bamboozle*.
Dopo il successo di *Terminator: Futur Shock*, la Bethesda ci riprova con un seguito con opzione per giocare in rete. Tra le altre novità il tanto atteso *The Elder Scrolls: Daggerfall*, dotato di nuovi algoritmi di intelligenza artificiale, *XCAR*, una gioco di guida e *10th Planet*, realizzato in collaborazione con la casa di produzione Centropolis, i creatori del film "Stargate".
Black Dragon e Konami presenteranno *Riana Rouge*, il primo titolo di una serie di CD-ROM basata sull'omonimo personaggio, che sarà interpretato da Gillian Bonnes (fondatrice della Black Dragon e Miss Aprile 96 di Playboy).
Saranno tre le novità nello stand della Blizzard Entertainment: *Starcraft*, un gioco di strategia in tempo reale, Diablo, un GdR, e *Pax Imperia 2*, un gioco di strategia ambientato nello spazio.
La Corel CD-Home, nuova divisione dell'omonima società sviluppatrice di software professionale, presenterà tre giochi. *Corel Chess* è un gioco di scacchi che si avvarrà di grafica3D; mentre *Dracula's Secret* e *Mode* sono due avventure interattive interpretate da attori in carne e ossa.
Mentre siamo ancora in attesa di *I Have No Mouth and I must Scream*, la Cyberdreams pensa già al futuro. Tre nuovi giochi saranno introdotti a Los Angeles: *Noir*, a un thriller in bianco e nero (?), *Reverence*, un gioco d'azione ambientato in un mondo fantasy, e *The Incredible Shrinking Character*, un'avventura dinamica sviluppata in collaborazione con la Go-Go Interactive.
L'Electronic Arts, da parte sua, sta sviluppando *Soviet Strike*, firmato dai designer che hanno già prodotto *Desert Strike* e *Jungle Strike*. *Soviet Strike* sfrutterà a fondo la nuova tecnologia a 32 bit: vedremo infatti modelli 3D e immagini bitmap sovrapposte a reali mappe topografiche.
Dalla stessa casa sta arrivando la versione PC di *Road Rash* per Windows 95, sviluppata insieme alla Papyrus: oltre alla grafica rinnovata e a pieno schermo, potremo giocare via modem o rete con due o tre amici!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Sul fronte dei prodotti multimediali, la Girl Games Inc., affiancata dalla famosa Simon & Schuster Interactive, sta ultimando *Let's Talk About Me*, ovvero il diario multimediale per le ragazze del 21esimo secolo. Rimandiamo ogni commento alla futura recensione.
Parlando di multimedia, non si può non citare la Groelier, la quale si sta buttando anche nel settore dell'entertainment: *Greg Norman Ultimate Golf* è un gioco di golf che promette di far vivere l'esperienza definitiva con mazze e pallina bianca. Tra gli altri assi nella manica della Groelier, citiamo *Surf and Destroy*, un'avventura umoristica che include enigmi tridimensionali animati e una sezione arcade divisa in ben 18 livelli, con tanto di 12 mostri diversi, *Banzai Bugs*, in cui dovrete volare nei panni di una mosca in una casa abitata da un disinfestatore, *Battle of Ironclads*, un wargame strategico navale ambientato durante la guerra civile americana e *Besieged*, un simulatore di assedio medioevale.
La GT Interactive non ha grosse novità rispetto all'ECTS, se non la versione PC di *SPQR*, che alcuni netsurfer riconosceranno come uno dei più famosi giochi su Internet.
La GTE Entertainment presenterà a Los Angeles *NCAA Championship Basketball*, l'ennesimo gioco di basket, *Titanic*, in cui potrete esplorare l'inaffondabile transatlantico, *Hard Boiled*, tratta dal famoso (almeno oltreoceano) fumetto di Frank Miller, e *Skullcracker*, un arcade in cui dovrete prestare i vostri servizi a una compagnia che si occupa di assicurarsi che "i morti rimangano morti".
La LucasArts mostrerà due titoli che sicuramente faranno la felicità di tutti gli appassionati di Guerre Stellari: *Jedi Knight: Dark Forces II*, il seguito dello spettacolare primo titolo "*Doom*-like" della casa californiana, in cui Kyle Katarn viaggia nel passato, diventa un Jedi e ne affronta altri sette oscuri, e *X-Wing vs TIE Fighter: A Star Wars Multiplayer Experience*, in cui, come avrete capito dal titolo, potrete combattere via rete contro un amico a bordo di un TIE Fighter o un caccia dell'Alleanza Ribelle. Dai cantieri della LucasArts uscirà presto anche *Outlaws*, un'avventura grafica ispirata ai film "spaghetti-western" di Sergio Leone.
La Legend presenterà una nuova avventura, la cui trama si distingue, ancora una volta per l'originalità della trama: infatti in *Callahan's Crosstime Saloon* la Terra non è che un immenso campo giochi gestito da dei soprannaturali, e il vostro compito sarà quello di convincere i "padroni" a rimandarne la distruzione.
Ovviamente non mancherà la Spectrum Holobyte, che presenterà dei titoli attesissimi, quali *Star Trek: Generations*, tratto dall'ultima opera cinematografica basata sulla saga del Capitano Kirk, *Falcon 4.0*, un titolo che non ha certo bisogno di presentazioni, e *Grand Prix II*.
La Psygnosis, d'altra parte, ha un paio di assi nella manica davvero interessanti: *Destruction Derby II*, il famigerato seguito del gioco che ha fatto impazzire migliaia di possessori di PlayStation, è in dirittura di arrivo per PC, mentre dovremo aspettare il prossimo inverno per cimentarci nel folle e esplosivo *Discworld II: Missing Presumed...?*, la seconda avventura ispirata alle gesta di Rincewind. Tra i seguiti non manca *Ecstatica 2*, in cui saranno moltiplicate le violente e brutali scene del suo predecessore. Altri titoli da seguire saranno *The City of Lost Children* , *The Fallen Bribery*, e *Athanor*.
La Ubi Soft presenterà *Rayman II*, il seguito del coloratissimo gioco di piattaforme, e *POD*, un gioco di corsa futuristico.
Infine, la Velocity presenterà *Strife*, un gioco di combattimento in 3D scritto utilizzando il motore 3D della id Software.
Ovviamente, questi sono solo i titoli di cui abbiamo notizia al momento di andare in stampa, ma le novità saranno molte di più. Non perdete il prossimo numero se vorrete conoscerle tutte.

ORIGIN spicca il volo

Origin e Jane si sono accordati per la produzione di un simulatore di elicottero che vanterà l'esperienza nel campo della produzione di software d'avanguardia della prima e in quello tecnico avionistico della seconda. Il primo risultato di questa collaborazione tra Jane e Electronic Arts (che distribuisce i giochi della Origin) è *ATF*, che trovate recensito su questo numero di ZETA; il secondo prodotto dell'accordo sarà invece *Longbow*, un gioco basato sul sofisticato AH-64D che uscirà nei prossimi mesi e che sarà basato su uno dei motori grafici più complessi prodotti dalla Origin - grazie al quale è garantito un impatto visivo di prim'ordine.

Alla velocità della LUCE

Intel ha annunciato le sbalorditive caratteristiche del P6, il nuovo processore RISC che sostituirà - ovviamente a tempo debito - il Pentium. Il debutto ufficiale dell'attesissimo chip avverrà all'inizio del 1997: sarà disponibile ovviamente in diverse versioni, ma Intel ha comunicato, per ora, solo una frequenza di clock: ben 233MHz! Il processore comprenderà le estensioni multimediali MMX, già implementate nel P55C, il Pentium per le applicazioni multimediali che uscirà alla fine dell'anno. Intel ha previsto un prezzo di vendita di poco meno di 800 dollari per la versione a 233MHz, il che permetterà ai costruttori di vendere i sistemi basati sul P6 a partire da 3.500 dollari.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL FUTURO IN MOSTRA

Tra navigazioni in Internet, nuove tecnologie e realtà virtuale, si è conclusa a Bologna la prima edizione del Futurshow, manifestazione rivolta ai neofiti. Il nostro inviato speciale Carlo Barone ha esplorato palmo a palmo i padiglioni della fiera ed è tornato a raccontarci le novità di questo salone del futuro.

Dal 13 al 17 Aprile si è svolta, nel quartiere fieristico di Bologna, la prima edizione del Futurshow, una fiera interamente dedicata al mondo multimediale in continua espansione. Notevole è stata l'affluenza di pubblico, che ha potuto provare la navigazione in Internet, vedere le nuove tecnologie nel campo dell'hardware e del software e assistere a numerose conferenze.
La fiera, che contava una superficie espositiva di oltre 30 mila metri quadri, era suddivisa in cinque differenti padiglioni, dove era possibile provare tutte le meraviglie delle nuove tecnologie. Sicuramente, di maggiore interesse per tutti gli appassionati di videogiochi si è dimostrata l'area interamente dedicata a questo mondo (dove, naturalmente, eravamo presenti anche noi di ZETA). Al suo interno, oltre alla presenza di alcune delle maggiori ditte di importazione di software (come la CTO e la Software & CO), era possibile visitare il pittoresco museo dei videogiochi: realizzato attraverso una riproduzione di una magica foresta, un sentiero segnato portava i visitatori in un viaggio attraverso gli anni dello sviluppo dei coin-op. Partendo dagli anni '60, l'epoca delle prime macchine da intrattenimento a funzionamento meccanico, il "sentiero" conduceva fino all'anno 1989, presentando i cabinati originali di alcuni dei più famosi e giocati titoli, che hanno davvero fatto la storia di questo mondo.
Sempre all'interno del padiglione dedicato ai videogame, era possibile vedere e provare (a pagamento) alcune tra le più comuni macchine di realtà virtuale e molti recenti coin-op, quasi esclusivamente prodotti della Namco e della Sega; quest'ultima, sotto il nome della Giochi Preziosi, importatrice ufficiale, aveva inoltre uno stand interamente dedicato alla sua console di punta, il Saturn, e un cabinato del suo ultimo simulatore di guida su moto, *Manx TT*.
La più grande attrazione, per quel che riguarda il settore dei videogiochi, era però rappresentata dall'Oscar dei CD-ROM: quaranta titoli, selezionati da una giuria internazionale, erano in corsa nelle otto diverse categorie (azione, avventura, simulatori, strategici&Role Playing, film interattivi, musicali, educativi e opere di consultazione) per l'assegnazione del premio come miglior prodotto del '95. Il pubblico giocava un ruolo fondamentale in questo evento, dal momento che i voti provenivano dagli stessi visitatori della fiera; questi potevano, infatti, visionare i quaranta prodotti, in uno spazio appositamente realizzato, su computer Aptiva della IBM (sponsor dell'evento) e, infine, esprimere il loro giudizio.
Il Futurshow non era però soltanto videogiochi; essendo una fiera multimediale, non poteva naturalmente mancare un intero padiglione dedicato al mondo di Internet, curiosamente realizzato come un gigantesco cantiere, per dare l'idea di un mondo in continua espansione. All'interno era possibile "navigare" per la rete in uno qualsiasi dei tanti terminali disponibili e sottoscrivere istantaneamente un abbonamento tramite uno dei tanti provider che esponevano le macchine. Oltre ai diversi provider, Internet World offriva una succursale della nuova catena Internet Café, dove è possibile utilizzare l'accesso alla rete mentre si sorseggia in tranquillità un qualunque drink, e una sala conferenze piuttosto scenografica. A livello di incontri e dibattiti, la fiera di Bologna è stata, infatti, piuttosto esauriente e, accanto alla presenza di esperti del settore, era possibile ascoltare personaggi famosi che, in una serie di dibattiti intitolati "Io e il mio computer", esponevano i loro rapporti con il mondo informatico. A queste discussioni

Anche noi di Zeta e Game Power eravamo presenti con uno stand al Futurshow nel settore dedicato ai videogiochi, dove presentavamo alcuni degli ultimi successi su Saturn, Playstation e PC.

TUTTI I NUMERI DEL FUTURSHOW

Non si può certo dire che questa fiera non abbia riscosso un grande successo, almeno da quanto dicono i numeri.

Superficie di esposizione: 36 mila metri quadrati
Partner presenti: 178
Giornalisti accreditati: 600
Visitatori effettivi nei 5 giorni: 268.000
Visitatori il sabato e la domenica: 160.000
Dibattiti organizzati: 25
Nomination per l'Oscar del CD-ROM: 40
Monitor accesi in fiera: 5.000

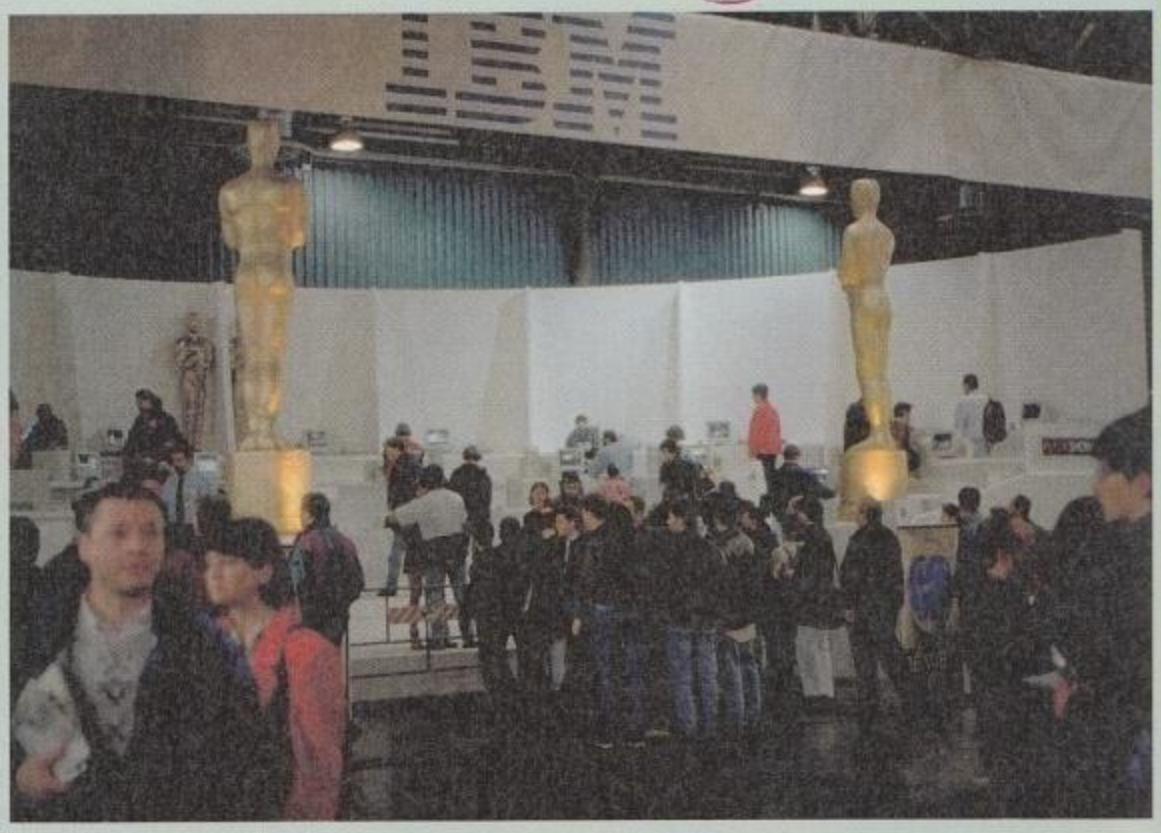
L'OSCAR DEL CD-ROM

Ecco i titoli che hanno vinto l'ambito premio in ognuna delle loro categorie

Azione: *Mechwarrior 2*
Avventura: *The Dig*
Simulatori: *Fifa Soccer 96*
Strategici&Role Playing: *Techno Mayas*
Film interattivi: *Il Re Leone*
Musicali: *Il Ballerino*
Educativi: *Edusex*
Opere di consultazione: *Il Seicento*
Premio Speciale della Critica: *Evocation 2*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



hanno preso parte personaggi come Romano Prodi, Francesco Guccini, Lorenzo Jovanotti, Guido Silvestri (in arte Silver, noto disegnatore di "Lupo Alberto"), Luca Barbareschi (Direttore Artistico di Futurshow) e Umberto Eco. Quest'ultimo, inoltre, ha presentato il progetto di Multimedia Arcade, nato da una sua idea, che vedrà la luce nel 1997: Multimedia Arcade sarà, in pratica, uno spazio pubblico per l'accesso a prodotti multimediali e servizi telematici (inclusi accesso alla rete, servizi di posta elettronica e persino frequenza di corsi di formazione a vari livelli), collocato nel cuore della Bologna universitaria, nelle Scuderie di Palazzo Bentivoglio di Piazza Verdi.

La parte rimanente della fiera era poi rappresentata dalla sezione dedicata alle novità nel campo di hardware, software e telematica, a dire la verità piuttosto scarna. Di notevole rilevanza è stata la presentazione, da parte della Apple, del Pippin, il computer a basso costo di prossima uscita in Italia. Basato su processore RISC PowerPC con 6 MB di RAM, il Pippin è dotato di un lettore CD-ROM a quadrupla velocità, un modem e una piccola console a forma di "boomerang" per gestire le funzioni del computer e il movimento del puntatore (come prodotto Apple utilizza, infatti, il sistema operativo MacOS). Concepito essenzialmente come piattaforma videoludica (si collega direttamente a un normale televisore), il Pippin permette il collegamento a Internet e potrà comunque essere "espanso" con tastiera e hard disk aggiuntivi; al momento, comunque, in Giappone viene venduto al prezzo di 650 dollari, comprensivi di sei CD-ROM giochi. Contemporaneamente al Pippin, la Apple ha presentato la nuova joint-venture con la Disney: questa nuova etichetta, denominata Disney Interactive, si propone in futuro di produrre del software di intrattenimento e educational, oltre ad alcuni prodotti destinati all'apprendimento scolastico. Il primo prodotto della Disney Interactive, presentato proprio al FuturShow, contiene scene e filmati da tre film di successo della Disney, ovvero "Il Re Leone", "Aladdin" e "Toy Story", e verrà inserito in bundle nelle confezioni di computer Apple in vendita nel prossimo futuro in tutta Europa. La Disney ha affermato che questa joint-venture ha il duplice scopo di creare un mercato di home computer, ovviamente targati Apple, per i prodotti della Disney e quello di assicurare un legame duraturo tra la stessa Apple e la Disney. Chiudono la rassegna del Futurshow, le diverse mostre che erano allestite all'interno dello spazio fieristico. Particolarmente rilevante si rivelava la cosiddetta "Mostra dei Cibernauti", dove erano in esposizione delle vere e proprie opere d'arte "futuristiche" realizzate tramite l'impiego di tecnologie avanzate come laser, raggi X e riproduzioni computerizzate. In definitiva, dunque, chi ha avuto la fortuna di poter assistere alla prima edizione di questa manifestazione non può far altro che augurarsi che tali iniziative del genere vengano prese come esempio in un prossimo futuro.

Nel padiglione dedicato ai videogiochi, era presente un ampio settore riguardante le macchine di realtà virtuale. Oltre a questo giroscopio erano presenti anche numerosi giochi che sfruttavano questa tecnologia.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

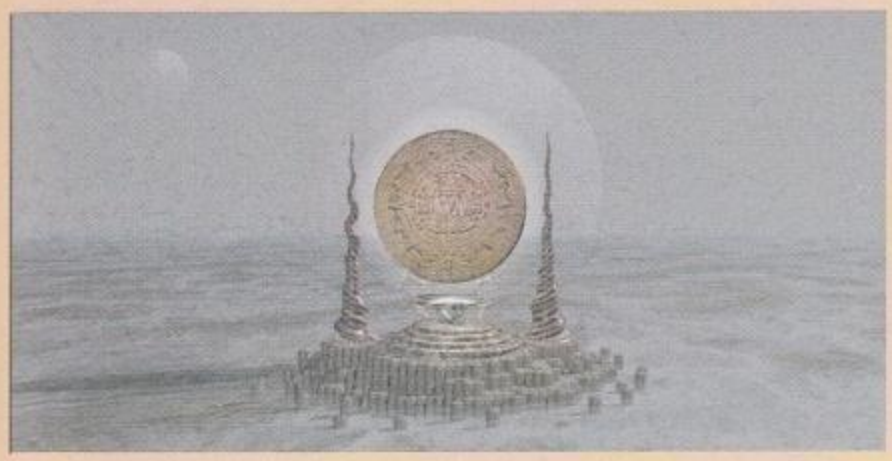
http://www.oldgamesitalia.net/

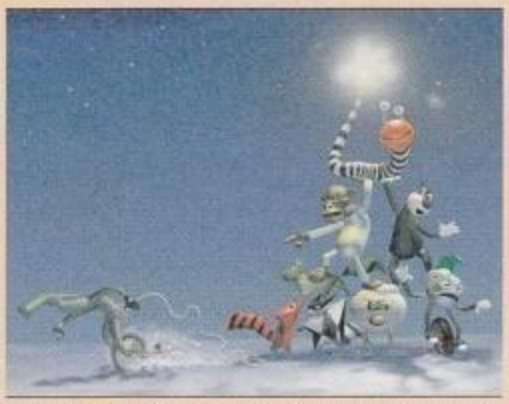
MARE, GRAFICA E COMPUTER

Anche quest'anno, a Riccione, nella settimana di Pasqua (dal 4 all'8 aprile) si è svolto Bit.Movie, l'immancabile appuntamento con la computer grafica giunto ormai alla nona edizione.

Bit.Movie è la più importante manifestazione in Italia che tratta specificatamente di produzioni realizzate per mezzo della computer graphic e della computer animation. La partecipazione di pubblico è stata, anche per questa edizione, veramente ampia, ma l'aspetto più significativo di questa manifestazione è sicuramente il grande numero di opere presentate, molte delle quali provenienti dall'estero (forte la presenza di autori europei e americani), che ne garantiscono sempre un livello qualitativo molto elevato. A Bit.Movie qualunque autore, dilettante o professionista, può partecipare presentando una sua opera, che può essere una singola immagine o una intera animazione, purché sia stata realizzata utilizzando un computer. Tutte le opere pervenute, che sono passate a una prima selezione, vengono proposte al pubblico e a una speciale giuria, i quali, esprimendo i loro pareri, portano alla stesura di due diverse classifiche entrambe abbinate a premi in denaro o software. Bit.Movie è anche un'occasione di aggiornamento sulle tecnologie dell'informazione che sempre più stanno prendendo piede ai giorni nostri; nell'arco della manifestazione sono state infatti tenute, da professionisti e docenti universitari, delle conferenze inerenti i settori in cui la computer grafica viene ormai ampliamente utilizzata, come per esempio le simulazioni di impatto ambientale per quanto riguarda le opere architettoniche, la gestione di siti Internet per mezzo della tecnologia WEB che si avvale per la visualizzazione in tempo reale di linguaggi specifici come VRML e JAVA e così via.

Una conferenza specifica è stata tenuta su "Toy Story", con una interessante retrospettiva su John Lasseter, regista del film, in cui si è parlato anche del futuro dell'animazione e della situazione italiana con l'intervento di professionisti del settore.
A Bit.Movie, inoltre, si ha una panoramica sulle più note manifestazioni analoghe a livello mondiale, con la possibilità di ottenere tutte le informazioni possibili per parteciparvi, ma la caratteristica forse unica che la contraddistingue da queste ultime è che essa ospita dei corsi specifici per imparare a utilizzare i software più diffusi di computer grafica. I corsi, che sono stati tenuti da noti utilizzatori professionisti, erano aperti a un numero limitato di persone per ovvi motivi di tempo, ma hanno comunque ottenuto, come ogni anno, una grande partecipazione.
Bit.Movie, che pone Riccione tra la città più importanti per la computer grafica in Italia, è organizzata con grande sforzo e passione nonché merito dagli ormai mitici componenti del "Circolo Ratataplan", veri fanatici del computer che dedicano ogni anno molto del





Christmas Card di Protozoa, vincitrice tra le immagini statiche 3D

Fuggiasco di Fabio Corica, un'immagine preferita dal pubblico ma non dalla giuria, è stata realizzata interamente con il solo 3D studio... non male!

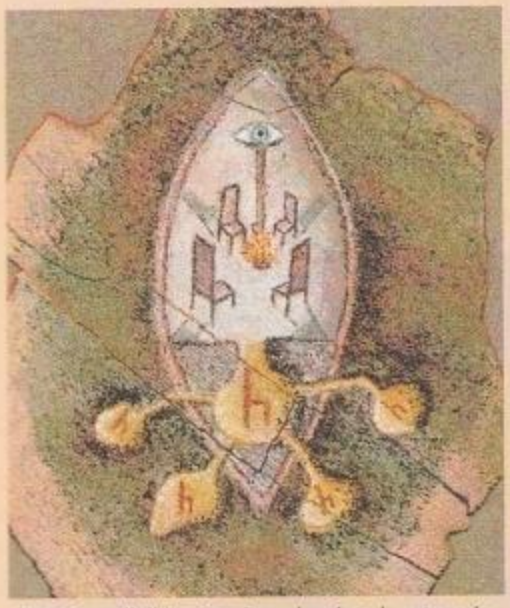
The Last Exodus di Pier Tommaso Bennati vince quest'anno con un'animazione in stile apocalittico.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

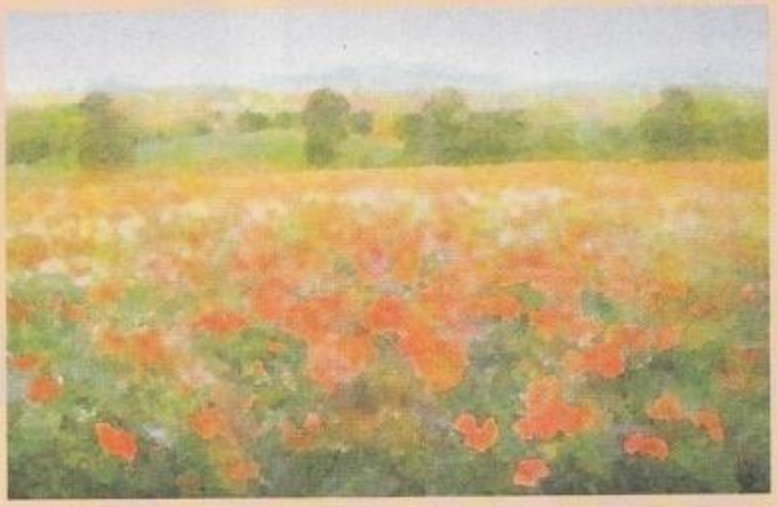
http://www.oldgamesitalia.net/

The Wet Waltz, da Helene Plotkin, unisce tecniche di motion capture e animazione particellare.

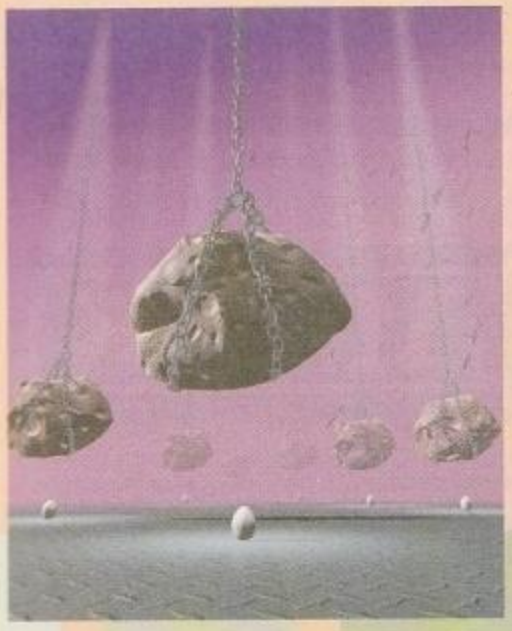
Period di Philippe Billion si è fatta notare per l'ambientazione e la fotografia particolarmente raffinata.



Chair Council di Pre Neo Press ha vinto la categoria delle immagini statiche 2D



loro tempo libero per organizzare questa manifestazione assolutamente unica in Italia. Grazie a questo impegno, la manifestazione è in continua crescita - e nel panorama italiano emerge sicuramente - ma, nonostante ciò, non si sviluppa con ritmo analogo a quello di altre manifestazioni europee simili, soprattutto per lo scarso interesse che questa disciplina della comunicazione, che in tutto il mondo viene ormai riconosciuta come tale, riesce a suscitare nel nostro paese. In Italia la computer grafica non ha una propria identità nonostante le lampanti dimostrazioni che ogni giorno arrivano da tutte le parti del mondo; dovremo forse arrivare a "Toy Story 4" perché anche qui da noi ci si accorga che la tecnologia sta marciando?



Per chi fosse interessato a partecipare all'edizione di Bit.Movie 97, oppure ad acquistare le cassette video contenenti le opere in concorso nelle edizioni passate ecco i riferimenti:
Segreteria di Bit.Movie,
via Bergamo, 2 - 47036 Riccione (RN)
Tel. 0541/643016
E-mail: bitmovie@iper.net
Sito WWW:
http://www.cli.di.unipi.it/bitmovie

ARTE SUL PODIO

La giuria di Bit.Movie '96 ha assegnato i premi alle seguenti opere in concorso:

Immagini 2D
I° Chair Council di Pre Neo Press
II° Papaveri di Paolo Conti

Immagini 3D
I° Christmas Card di Protozoa Inc.
II° Infogleba di Fernando Tornisiello

Animazioni 2D
I° Clockwork Sfigherman di Claudio Lanzoni
II° Sony Super Trinitron di Massimo Poletti

Animazioni 3D
I° The Last Exodus di Pier Tommaso Bennati
II° Syncronette di Piero Bazzoli

Animazioni su videocassetta realizzate con Personal Computer
I° Seek for Love di Martin Keitel
II° Zoomdrome di Vincent Claes

Animazioni su videotape realizzate con workStation grafiche
I° Moai's Dream di Relief
II° Period di Ex Machina

Il pubblico ha assegnato i premi alle seguenti opere in concorso a Bit.Movie '96:

Immagini 2D
1 Oltre lo sguardo di Andrea Brentegani
2 Papaveri di Paolo Conti
3 Lizard Marco Platania di Nuova Pubblicità

Immagini 3D
1 Fuggiasco di Fabio Corica
2 The Frontier Station Paolo di Vernocchi
3 Robot perfetti di Gian Marco Ferraro

Animazioni 2D
1 Sony Super Trinitron di Massimo Poletti
2 La Notte di San Lorenzo di Canale, Casotto, Schiavoni
3 L'Uomo Nero di Luigi D'Agostino

Animazioni 3D
1 The Last Exodus di Pier Tommaso Bennati
2 Sippe di Fischiagrilli
3 Syncronette di Piero Bazzoli

Animazioni su videocassetta realizzate con Personal Computer
1 The Wet Waltz di XAOS Inc. Helene Plotkin, U.S.A.
2 Ddt...o! di Davide Famoso, Stefano Gilioli (Istituto Europeo)
3 Heliocentrum di Richard Wright HERTS U.K.

Animazioni su videocassetta realizzate con workstation grafiche
1 Moai's Dream di Relief Frederic Nagorny FRANCE
2 Period di Philippe Billion FRANCE (Ex Machina)
3 Clamato "Skaters" di Blue Sky Productions U.S.A.

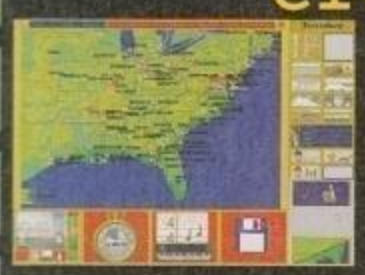
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

consiglia

Possono sfuggire, di tanto in tanto, alcuni titoli interessanti. ZETA viene in vostro aiuto, ricordandovi le uscite più significative degli ultimi mesi.

CIVILIZATION 2



L'attesissimo seguito del gioco di strategia per computer per antonomasia. Sid Meier fa centro una seconda volta, anche se non si discosta più di tanto dalla sua creazione originale

WING COMMANDER 4

L'interminabile saga spaziale di Chris Roberts raggiunge il suo apice con questo sapiente mix di azione e avventura, che alterna le battaglie spaziali a indimenticabili scene di impronta cinematografica.

DESCENT 2

Ritornano i tortuosi e insidiosi labirinti in tre dimensioni dello sparatutto in 3D reale della Interplay. Un seguito incredibile che non mancherà di appassionare chi ha potuto apprezzare *Descent*.

BAD MOJO

Un'insolita avventura in cui il giocatore controlla uno scarafaggio che si avventura negli umidi locali di un mini-appartamento di periferia. Un immediato sistema di controllo, una grafica curata ed efficace e una trama coinvolgente sono gli ingredienti vincenti di questo titolo targato Acclaim

SU-27 FLANKER

Gli appassionati di simulatori di volo possono contare su un altro gioiello nel panorama dei programmi attualmente disponibili. Dopo il caccia europeo di *EF2000*, potrete ora entrare nella cabina di pilotaggio di un modernissimo Su-27.

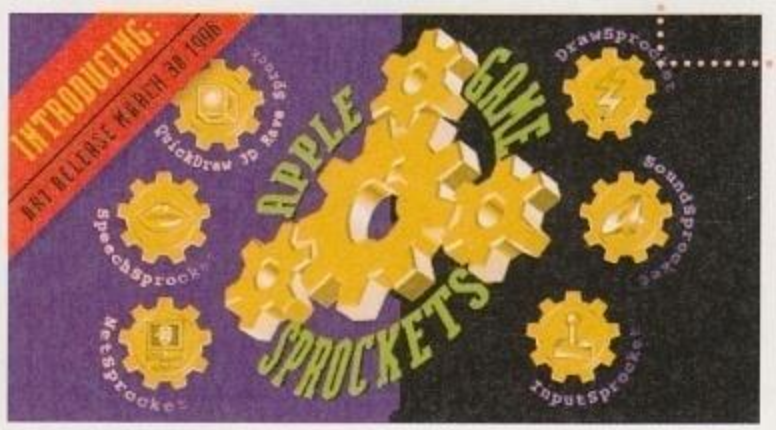
DUKE NUKEM 3D

Il migliore sparatutto in 3D, rivale numero uno - per ora - dell'attesissimo *Quake* della id Software. L'americana 3D Realms è riuscita a miscelare ottimamente un'ambientazione incredibilmente coinvolgente con una giocabilità eccellente, garantita da un engine 3D di prim'ordine

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCARE con la mela

D'ora in poi, giocare con Macintosh sarà molto più facile, almeno a giudicare dalle promesse fatte dalla Apple, che ha presentato al recente Computer Game Developers Conference a Santa Clara, in California, Game Sprockets, un kit di sviluppo grazie al quale i programmatori potranno realizzare videogiochi di qualità con maggiore facilità. Il "pacchetto" comprende ben 6 tool, che «assicureranno un audio incredibile, grafica più veloce e video più fluido, grazie alla circuiteria floating-point che si trova all'interno di tutti i processori Power PC della Motorola», come ha affermato Stan Tims, marketing manager della texana divisione microprocessori RISC della Motorola. «Gli utenti di Internet, del multimedia, dei giochi in 3D, degli educational e del software di intrattenimento in generale si devono aspettare novità elettrizzanti, che aumenteranno notevolmente le capacità di ogni Power Macintosh.». I tool sono: NetSprocket, per lo sviluppo di giochi multiplayer sia via rete che via modem/Internet, SoundSprocket, che costituirà un valido aiuto per l'implementazione di audio tridimensionale e di numerosi effetti speciali, SpeechSprocket, per il riconoscimento vocale, InputSprocket, che dovrebbe garantire una facile connessione e interfacciamento dei dispositivi di controllo, DrawSprocket, con il quale gli sviluppatori potranno utilizzare il doppio o triplo buffering per una migliore visualizzazione della grafica e che permetterà una configurazione automatica della risoluzione video e del numero dei colori, QuickDraw 3D RAVE (Rendering Acceleration Virtual Engine), con cui i programmatori possono accedere trasparentemente agli acceleratori grafici 3D e raggiungere la massima velocità di visualizzazione e rendering. Apple ha dedicato una pagina WWW a Game Sprockets: l'indirizzo è http://dev.info.apple.com/evangelism/games/games.html.



DOMARK acquista US Gold e Core

Negli ultimi mesi, la Centregold è stata al centro di una complessa operazione finanziaria, mirata all'acquisto della stessa e di tutto ciò che fa parte del suo pacchetto azionario, comprese US Gold e Core Design. All'acquisto erano interessate Acclaim, GTi e Pearson, ma di recente si è aggiunto un altro nome, che alla fine l'ha spuntata sui concorrenti: si tratta di Eidos Plc, una società nata dalla fusione di Domark, Simis, Eidos e Big Red Software. Dominic Wheatley, presidente della Domark, ha così commentato l'operazione finanziaria, mirata a incrementare il potenziale di Eidos Plc nel Vecchio Continente sfruttando l'esperienza della Centregold: «L'etichetta US Gold ha un grosso valore in Europa, di cui il gruppo di società sotto il marchio Eidos può beneficiare».

http://www.oldgamesitalia.net/

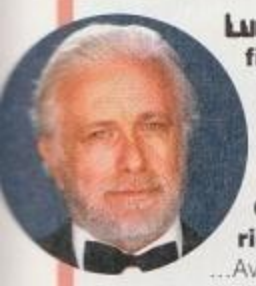
http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEOGIOCATORI REALI

I principini Harry e William sono dei videogiocatori accaniti e passano molto del loro tempo a giocare con la PlayStation, in particolare con *NBA Shoot Out*. Addirittura, Harry, il più piccolo dei due, il mese scorso ha telefonato di nascosto a una trasmissione televisiva per partecipare a un videogioco. Tutto questo entra decisamente in conflitto con le convinzioni di Lady Diana, che poco tempo fa ha affermato che i videogiochi sono una perdita di tempo e antisociali. «Molte persone guardano troppa televisione e giocano un sacco ai videogiochi, e non parlano tra di loro» ha detto la principessa, forse riferendosi ai suoi due giovani figli.

ERRATA CORRIGE

Lo scorso mese, nello speciale "Virgin Tricolore" dedicato a *Pray for Death*, il picchiaduro della LightShock, abbiamo pubblicato alcuni riferimenti errati riguardo alle persone che hanno preso parte al progetto. Ecco riportati, qui di seguito, i nomi e i riferimenti esatti: Massimiliano Calamai (produttore e supervisore grafico), Francesco Iorio (produttore e programmatore capo), Mauro Capretta (grafica e design), Sebastiano del Gobbo (modellazione e design), Valentino Eugeni (main programmer), Carlo Gioventù (design e animazione), Emanuele Scichilone (testi e design), Matteo Tesser (codice aggiuntivo), Marco Biondi (codice aggiuntivo), Nicola Tomijanovich (effetti sonori e musiche), Paolo Bragaglia (musiche), Francesco Silvestri (effetti sonori), Marcus Cotterell (voice over), Walter Viel (playtester), Maurizio Biondi (playtester), Filippo Calamai (playtester), Marco Campulla (playtester).



Luciano De Crescenzo, scrittore, attore e filosofo ha parlato più di una volta dell'argomento "computer", sia in televisione che nei suoi scritti. Ma conosce i videogiochi? E come li giudicherà? Lo scopriamo in queste righe, in cui De Crescenzo ci parla delle sue idee al riguardo e delle sue esperienze:

...Avendo, come tutti, un computer, sono finito nelle spire dei videogiochi; all'inizio avevo sottovalutato il pericolo, perché dicevo: «Vabbé, è carino... quando voglio rilassarmi un po' ci gioco.» E così mi sono appassionato a un gioco tremendo che dovrebbe essere proibito per legge: *Tetris*. Ebbene, la tragedia è che dopo che uno ci gioca per un'ora, poi anche non volendo continua a sognarselo pure la notte: chiude gli occhi e vede questi quadratini colorati scendere e scendere continuamente, senza mai fermarsi. Poi, se uno non riesce a smettere, diventa come un'ossessione, una specie di droga.

Addirittura una droga?

Sì, se una persona si abitua ad accendere il computer e a lavorarci tutto il giorno, il primo giorno che non ha niente da scriverci entra in una sorta di crisi d'astinenza. Deve accenderlo e farci qualcosa. Come nel mio caso: se non ho da scrivere per un libro oppure una lettera, mi metto a giocare.

Quindi lei sarà d'accordo con le critiche mosse di recente ai videogiochi...

Sì, sono molto pericolosi. Di tutte le cose che esistono al mondo, dopo la salute, la cosa più preziosa è il tempo, prima ancora del denaro. Un individuo, prima di sprecare il tempo per cose inutili, ci dovrebbe pensare.

Una volta, quando ero ragazzo, volendo fare il giornalista, andai a intervistare il comandante Lauro, che aveva novant'anni; la prima domanda che gli feci era stupidissima: quanto avrebbe pagato per ritornare ventenne. Il comandante mi rispose: «Darei tutti i soldi che ho per tornare indietro di un anno soltanto.» Questo per dire che non c'è niente più prezioso del tempo.

I giochi sono chiamati passatempi, e non a caso: sono un artifizio per far passare il tempo. Ma noi vogliamo fare esattamente il contrario, noi lo vogliamo fermare il tempo.

SUPER MARIO in tasca, A COLORI!

Alcune fonti bene informate affermano che la Nintendo starebbe lavorando a una console portatile a colori, chiamata in codice Project Atlantis. La macchina, un 32 bit non compatibile con nessuno standard attualmente in commercio, potrebbe venire commercializzato in un paese non specificato entro la fine di quest'anno. Sempre secondo queste fonti, la console sarebbe in via di sviluppo a Cambridge, in Inghilterra, e dovrebbe avere un'autonomia di funzionamento - grazie al basso consumo del video a colori di 5 centimetri per 7,5 - di ben trenta ore. Non sappiamo se questo corrisponda, completamente o in parte, a realtà, e bisogna ammettere che la Nintendo è stata spesso al centro di "speculazioni" di questo genere. Per sapere se ciò corrisponde a verità bisognerà aspettare: non è escluso che, in caso la notizia si rivelasse essere fondata, la Nintendo decida di mostrare qualcosa all'E3 che si tiene a Los Angeles in questo periodo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LORD BRITISH on line

La Origin ha provato, il mese scorso, una nuova versione on-line per Windows 95 di *Ultima*, avvalendosi dell'aiuto di 3.000 valorosi volontari che, nell'arco della settimana di test, hanno giocato via modem, ognuno con il proprio ruolo, visitando villaggi, esplorando luoghi sconosciuti e combattendo contro creature di ogni sorta. Il servizio, ospitato dal server dell'EA, era attivo 24 ore al giorno e gestiva un vero e proprio "mondo fantastico virtuale", in cui tutto accadeva come nella realtà e in cui la trama si evolveva anche quando gli utenti non erano collegati. Purtroppo non si sa quando tutto questo sarà a disposizione di noi comuni mortali, e a seconda di come è andata questa prova la Origin potrebbe decidere di inserire questa nuova, affascinante puntata della serie di Lord British in un sito WWW in cui chiunque voglia possa collegarsi a uno dei (futuri) numerosi giochi via rete. Se qualcuno di voi è stato uno dei fortunati tester si faccia vivo…

«ENTRO IL PROSSIMO NATALE, I PC BASATI SUL PIÙ POTENTE E RECENTE MICROPROCESSORE INTEL, IL PENTIUM PRO, COSTERANNO MENO DI 3.000 DOLLARI E COMPARIRANNO SULLA LISTA DEI REGALI DI MOLTI»

HANS GEYER, GENERAL MANAGER INTEL OF EUROPE

calendario

MAGGIO

E3: 16-18 maggio. Convention Center, Los Angeles. Seconda edizione della fiera di "intrattenimento elettronico" diventata in una sola edizione il punto di riferimento del mercato USA. Per informazioni: http://www.mha.com/e3 oppure fax 001/617.440.0359

CES Orlando '96: 23-25 maggio. Orange County Convention Center, Orlando. La nuova edizione del CES estivo, dedicata ai prodotti, ai servizi e alle tecnologie digitali. Prima di partire assicurarsi che venga confermata, visto che lo scorso anno è stata cancellata. Per informazioni: fax 001/703.907.76.92

Mediartech: 29 maggio-3 giugno. Fortezza da Basso, Firenze. Festival e mostra mercato della multimedialità e della telematica. Per informazioni: Sogese, tel. 055/49.721

SETTEMBRE

Cuccioli e Multimedialità: 6-8 settembre. Palazzo del Turismo, Desenzano del Garda (BS). Seconda conferenza sull'apprendimento, il gioco e il computer, per cuccioli di tutte le età. Per informazioni: Ufficio del Turismo, tel. 030/991.41.17

Sim Hi-Fi: 19-23 settembre. Fiera di Milano, Milano. 27° Salone internazionale strumenti musicali, video ed elettronica di consumo. Per informazioni, tel. 02/481.55.41

OTTOBRE

Smau '96: 18-22 ottobre. Fiera di Milano, Milano. 33ª esposizione internazionale dell'information & communication technology. Per informazioni, tel.02/76.06.71

Develop!: 26-27 ottobre. Hammersmith Novotel, Hammersmith,Londra. Nuovo appuntamento con la serie di congressi tenuti dai principali sviluppatori di software, fino ad ora parte integrante dell'ECTS Spring. Per informazioni, Cathy Oates, tel. 0044/181.742.28.28

Organizzatori: Se la vostra fiera/convegno non è riportata nel Calendario è semplicemente perché non ci avete avvertiti. Inviate il programma della vostra manifestazione all'indirizzo della redazione

UN PC firmato SONY

Avevamo già accennato, a dicembre, in queste stesse pagine, che la Sony aveva intenzione di iniziare a produrre personal computer, e ora ritorniamo a parlarne, perché la stessa Sony ha fatto un po' più di luce sulla notizia, annunciando interessanti novità. Sì, perché quello che ci aspetta potrebbe non essere un PC come tanti altri, ma qualcosa di più. Kunitake Ando, direttore dell'unità di informazione tecnologica Sony, ha infatti detto che già a settembre saranno disponibili dei primi modelli di PC Sony, «abbastanza tradizionali ma non troppo»; nel marzo del 1997, invece, verrà messa in vendita una seconda generazione, che sarà "entertainment oriented" e che potrebbe permettere, tra l'altro, di visualizzare filmati registrati su supporto DVD, di collegarsi a Internet e di trasmettere dati senza fili. Infine, Ando ha accennato al fatto che la Sony sta lavorando a un nuovo sistema operativo, chiamato provvisoriamente Apertos, che includerebbe tecnologie d'avanguardia rese possibili dalla sua esperienza nel campo dell'elettronica di consumo. Ai responsabili della Sony piace fare i misteriosi…

SONY

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Due calci in COMPAGNIA

Il megastore di CD-ROM e CD-I di Roma, Multimedia Center, ha organizzato un torneo di *Fifa Soccer 96* aperto al pubblico che dovrebbe disputarsi verso la fine di questo mese nella capitale. Il torneo sarà composto da gironi di sola andata e le prime tre formazioni di ciascun girone si affronteranno negli ottavi di finale a scontro diretto, che saranno quindi seguiti dai quarti, dalla semifinale e dalla finalissima. Tutti i partecipanti riceveranno un omaggio, mentre i finalisti vinceranno dei premi offerti dalla società organizzatrice e dagli sponsor. Le iscrizioni si aprono il 10 maggio e per informazioni è possibile chiamare uno dei seguenti numeri: 06/765687; 06/7900806; 06/79845392.

BREVI

• William Shatner, Patrick Stewart e Malcom McDowell saranno protagonisti del prossimo titolo per Windows 95 della Spectrum Holobyte, basato sul film "Star Trek Generations". La Spectrum Holobyte ha inoltre annunciato di essere alla ricerca di gruppi di sviluppo che possano convertire i titoli per PC usciti fino ad ora per Macintosh.

• Dopo che la Apple, durante una dimostrazione, ha descritto il Pippin come macchina per giocare, lavorare, far girare software multimediale e, solo in aggiunta, per collegarsi a Internet, non pochi prevedono un futuro grigio per la macchina, che potrebbe dominare il mercato solo se lanciata principalmente come "sistema di navigazione".

• L'AMD ha finalmente messo in vendita il 5K86, il nuovo microprocessore con cui vuole sfidare il predominio del Pentium. Inizialmente previsto in due versioni comparabili al P75 e al P90, il 5K86 costa circa la metà della sua corrispondenza marchiata Intel.

• D'ora in poi, Time Warner Interactive sarà Warner Interactive International, e agirà sotto la guida della Warner Bros. anziché sotto quella della HBO. Questi cambiamenti, che vengono dopo la cessione della sezione coin-op, Atari Games, alla Williams, fanno parte di un piano di riorganizzazione della azienda.

• *Heart of Darkness*, l'arcade sviluppato dagli Amazing Studios e atteso dallo scorso settembre, verrà inizialmente pubblicato in versione Saturn e, dopo alcune settimane, uscirà per PC CD-ROM. In questo modo, la cifra pagata dalla Sega per aggiudicarsi "l'esclusiva" servirà a coprire in parte i costi che hanno ormai superato il budget iniziale.

«LA MISSIONE DI SEGA CONSISTE NEL PORTARE L'INTRATTENIMENTO ELETTRONICO OVUNQUE IL CLIENTE VOGLIA TROVARE SVAGO E DIVERTIMENTO, SIA ESSO TRAMITE UNA CONSOLE IN SALOTTO CHE TRAMITE UN PC NELLO STUDIO»

TOM KALINSKE, PRESIDENTE SEGA OF AMERICA

EX LIBRIS

Le buone letture di ZETA

A cura di Marco Rana

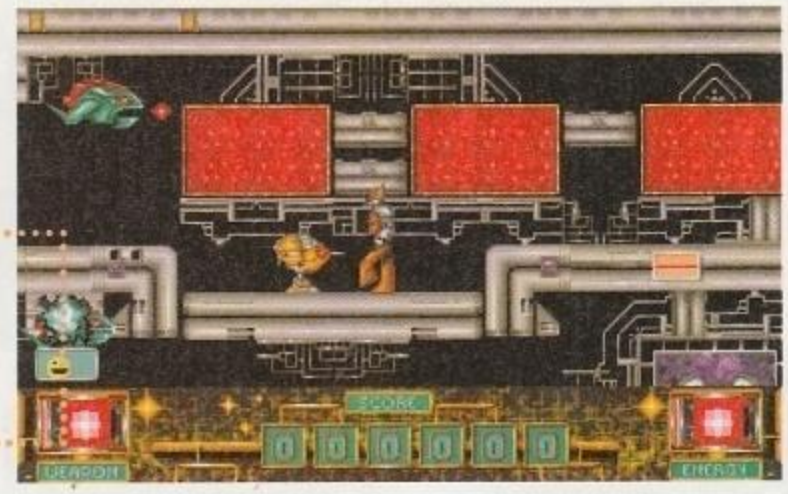
Furio Colombo
CONFUCIO NEL COMPUTER
Rizzoli-Nuova ERI
£30000
ISBN 88-17-84433-0

Chi segue con una certa abitudine le corrispondenze giornalistiche di Furio Colombo dagli Stati Uniti, avrà senz'altro notato il suo crescente interesse, nel corso degli ultimi due anni, verso l'emergere della nuova "Cultura Digitale". Dal suo osservatorio privilegiato (l'autore vive a NY e insegna alla Columbia University), Colombo ha assistito alla prepotente affermazione delle tematiche connesse alle nuove tecnologie telematiche nell'arena del dibattito culturale e politico americano: grazie alla propulsione divulgativa di illustri teorici (Nicholas Negroponte e Alvin Toffler in testa), il dibattito sulla necessità di nuovi strumenti culturali all'alba di una nuova era tecnologica si è allargato dai ristretti circoli accademici dei cattedratici universitari alle ampie platee della comunicazione di massa e del confronto politico. Il tema delle "Information Superhighways" è ormai uno dei cardini nei programmi elettorali di democratici e repubblicani, e ha rispettivamente in Al Gore e Newt Gingrich i suoi portavoce più autorevoli. Insomma, il desiderio di "essere digitali" si è ormai diffuso presso ampi strati della società americana, e si sta velocemente propagando in tutto il mondo occidentale. Ma nell'entusiasmo pressoché unanime di questo nuovo positivismo che vede nelle "magnifiche sorti e progressive" della tecnologia telematica una promessa di benessere universale, Furio Colombo rappresenta una voce fuori dal coro: se Negroponte vaticina un futuro in cui i bit prenderanno il posto degli atomi, l'autore di "Confucio nel computer" si domanda, inquieto, che cosa sarà «della gente che fa lavori con le mani, che scrive sulla carta, che viaggia a motore, che frequenta le vecchie scuole senza computer». Di atomi, in fondo, con la loro imbarazzante fisicità, sono fatte le persone, che dovrebbero, in ultima analisi, piegare i bit alle loro necessità: il pericolo, per Colombo, è che nell'ansia di realizzare la "rivoluzione digitale" ci si dimentichi del postulato per cui ogni tecnologia dev'essere strumentale al benessere dell'umanità. Pur sorretto da un intensissimo anelito conoscitivo, che lo porta a spaziare attraverso i temi più interessanti del futuro prossimo telematico, il libro è percorso da una sottile inquietudine neo-umanistica: siamo alle soglie di una nuova Età dell'Oro o ci stiamo entusiasticamente avvicinando a una Dittatura dei Bit? Colombo non giunge mai a conclusioni luddiste, ma senz'altro ci indurrà, d'ora in poi, a leggere *Wired* con occhi diversi.

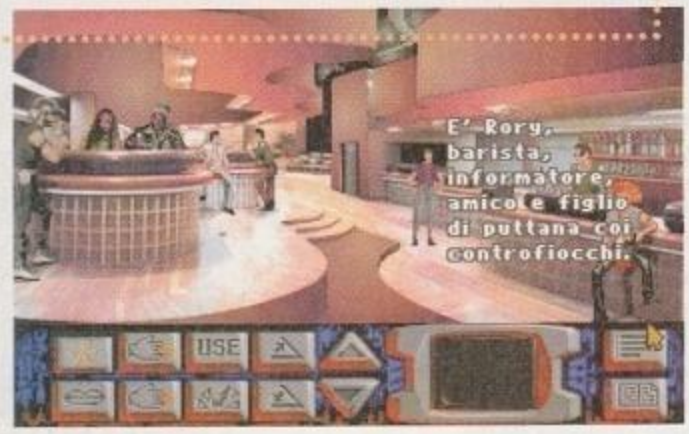
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una nota di colore

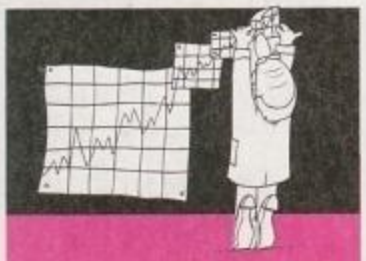


Colors, software house italiana di Bologna, sta sviluppando un'originale "opera multimediale" per PC CD-ROM divisa in undici puntate e composta da diversi stili di gioco, connessi tra di loro da un'unica trama futuristica. Mentre leggete queste righe dovrebbe essere nei negozi il primo episodio, *Raven I*, CD-ROM che contiene quattro giochi diversi, con il background narrativo in comune: un'avventura grafica, un' "indagine multimediale", un gioco di piattaforme e un picchiaduro a scorrimento. Il gioco, per quanto ci è stato possibile vedere, non può competere con la concorrenza estera (soprattutto a causa delle sezioni più prettamente "arcade"), ma Colors punta molto su due fattori: il prezzo concorrenziale (tra le quaranta e le cinquantamila lire) e la localizzazione italiana.



WESTWOOD AL CONTRATTACCO

Per combattere la concorrenza di *Warcraft 2*, i Westwood Studios stanno ultimando una versione aggiornata di *Command & Conquer*, il gioco di strategia in tempo reale pubblicato dalla Virgin lo scorso settembre. La nuova versione, che secondo i piani dovrebbe uscire durante l'estate, girerà sotto Windows 95, avrà una nuova grafica SVGA e sarà pienamente compatibile "verso il basso", permettendo partite in multiplayer con i possessori della prima versione del gioco.



Variabili

22% Crescita del mercato americano degli home computer nel 1995
8% Crescita prevista del mercato americano degli home computer nel 1996
26% Crescita del mercato europeo dei PC nel 1995
16% Crescita prevista del mercato europeo dei PC nel 1996
$3,64 miliardi Ricavo del mercato dei giochi e del software per PC nel 1995
$10 miliardi Ricavo del mercato dei giochi e del software per PC previsto nel 2002
$299 Prezzo del Saturn in USA prima di aprile
$249 Prezzo del Saturn in USA a partire da aprile
3,5 milioni Saturn venduti nel mondo fino a marzo
500.000 Saturn venduti in Nord America fino a marzo
25 milioni Cartucce per Saturn vendute nel mondo fino a marzo
40% Share di vendite della Sega nel 1995
34% Share di vendite della Nintendo nel 1995
22% Share di vendite della Sony nel 1995

BMG INDOSSA i pantaloncini

Don Traeger, co-fondatore dell'etichetta EA Sports, dirige dal mese scorso una nuova branca della BMG Interactive che si occupa esclusivamente di simulazioni sportive. Tra i primi titoli che vedranno la luce c'è un gioco di calcio per PC CD-ROM previsto per la prossima primavera, primo risultato pratico dell'accordo stretto tra BMG e MLS (Major League Soccer), la nuova lega americana di calcio outdoor professionistico, che nell'arco di quattro anni darà alla luce diverse simulazioni calcistiche. Nello sviluppo dei giochi, la BMG sarà affiancata dalla Z-Axis, la software house che in passato ha contribuito, tra l'altro, alla serie sportiva di John Madden Football.

PRIMO CIAK per l'Interplay

La casa di *Descent 2* e *Stonekeep* ha stretto un'alleanza con MediaFour e con il produttore Jason Hervey, fondando di fatto una nuova branca dell'Interplay, denominata Interplay Pictures, che si occuperà dello sviluppo di film e programmi televisivi basati sia sulle precedenti "creazioni digitali" della casa che su materiale originale. L'Interplay si affianca così ad altre società, come Fox e Time Warner, che vantano un dominio su più fronti, da quello cinematografico a quello videoludico; l'unica differenza è che Interplay deve esplorare il mondo sconosciuto della cellulosa, al contrario delle altre società che dal grande schermo sono passati ai monitor dei PC di casa nostra.

SHAREWARE compendium

La Opera Multimedia, società milanese del Gruppo Olivetti, ha presentato una raccolta di giochi shareware su CD-ROM che girano sotto Windows. *I Favolosi 60* contiene, come si può capire dal nome, ben sessanta titoli per PC e costa appena 39.000 lire. La compilation comprende giochi di vario genere e continua la serie "entertainment", composta dai titoli *Giochi di Abilità, Giochi di Avventura, Giochi di Logica, Giochi di Azione* e *I magnifici 55*. *I Favolosi 60* può essere acquistato nei classici computer shop, in libreria e per corrispondenza. Per informazioni, tel.02/48.36.45.56.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SVILUPPATORI per Amiga a confronto

Si svolgerà il prossimo novembre, a Milano, la sesta edizione di Ipisa (acronimo di Incontro dei Programmatori Italiani per lo Sviluppo su Amiga), il convegno annuale dedicato alla presentazione e alla diffusione dei progetti e dei prodotti per computer della serie Amiga. Chi volesse partecipare come relatore deve inviare un'esauriente spiegazione del lavoro da esporre entro il 1 giugno all'organizzazione, così come chi vuole partecipare attivamente all'happening, contribuendo con articoli e documentazione da inserire nel materiale distribuito al pubblico durante l'incontro. Per informazioni, mandate un messaggio E-Mail a ipisa@ntsc.com, oppure visitate l'home page che trovate a http://www.dsi.unimi.it/Users/Students/zandonad/ipisa.html.

La passione per lo SPORT

L'Electronic Arts, da sempre in primo piano nell'ambito delle simulazioni sportive, pubblicherà a giugno *McLaren at Le Mans*, una simulazione automobilistica che ci permetterà di correre, come suggerisce il nome del gioco, la ventiquattrore di Le Mans sul proprio PC. L'Automobile Club De L'Ouest, che si occupa dell'organizzazione dell'evento sportivo, ha collaborato con l'EA per la ricostruzione del tracciato originale mentre l'accuratezza della simulazione sarà garantita dal pieno supporto di tecnici, meccanici e ingegneri della stessa McLaren. La grafica in texture mapping farà largo uso del Direct 3D della Microsoft, e ciò significa che *McLaren at Le Mans* girerà sotto Windows 95. Ron Dennis, managing director della McLaren ha così commentato la collaborazione tra la sua società e l'EA: «Questo accordo rappresenta per noi una novità - non abbiamo mai partecipato a un progetto come questo. Per entrambi è un'ottima opportunità - combinare il meglio del mondo dei "prototipi" con il know-how dell'Electronic Arts nel campo delle simulazioni su computer».

«SIETE TERRORIZZATI DAI VOSTRI STESSI FIGLI PERCHÉ SONO I NATIVI IN UN MONDO DOVE VOI SARETE SEMPRE DEGLI IMMIGRATI»

JOHN PERRY BARLOW, CO-FONDATORE DI ELECTRONIC FRONTIER FONDATION

SEGA sposa la causa PC

Aveva cominciato con la conversione su PC dei suoi più importanti titoli, e ora Sega ha compiuto un altro grosso passo verso il popolo dei videogiocatori da sempre considerati "seri": il mese scorso, infatti, Sega e Softbank, un colosso nipponico del software, hanno fondato una società chiamata Sega Entertainment, di cui la casa di Sonic possiede il 75% delle azioni, che si dedicherà esclusivamente al mercato PC e che avrà sede a Redwood City, in California. Entro la fine dell'anno, la neonata etichetta pubblicherà 20 titoli per PC, in parte conversioni di arcade, giochi per Saturn e Mega Drive, e in parte creazioni originali basate sui personaggi della Sega. C'è chi vede, quindi, nella precedente conversione su licenza di classici Sega come *Virtua Fighter* e *Ecco the Dolphin* una sorta di prova generale, che ha spinto in seguito la stessa casa a prendere l'intera situazione in pugno di mano propria.

VAPORWARE

«Il 1995 ha dimostrato come non mai che le case di software non sono capaci di rispettare le date d'uscita»: questa frase, pronunciata da Geoff Heath, direttore generale della Mindscape, descrive in maniera pungente l'attuale situazione del mercato dei videogiochi, e con essa lo scopo di questa rubrica, ovvero tenere d'occhio i ritardi di lavorazione che subiscono le principali produzioni videoludiche. "Vaporware" verrà aggiornata mensilmente riportando ogni ritardo annunciato dalle case e la data di pubblicazione inizialmente prevista.

Titolo	Casa di software	Data d'uscita annunciata	Data d'uscita prevista	Mesi di ritardo
Quake	id Software	inverno 95	autunno 96	9
Syndicate Wars	Bullfrog	dicembre 95	estate 96	8
Heart of Darkness	Virgin	settembre 95	settembre 96	12
Dungeon Keeper	Bullfrog	dicembre 95	giugno 96	6
Z	Bitmap Brothers	primavera 95	giugno 96	13
Magic: The Gathering	Spectrum Holobyte	primavera 95	giugno 96	13
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	primavera 95	dicembre 96	19
Lands of Lore 2	Virgin	giugno 95	settembre 96	15
Iron Angel	Ocean	primavera 95	aprile 96	11
F1GP 2	Microprose	estate 95	giugno 96	10

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

come una telenovela

L'Amiga continua a cambiare strada: alla recente edizione di World of Amiga, la convention londinese dedicata esclusivamente all'ex-macchina Commodore, Petro Tyschtschenko, direttore generale di Amiga Technologies, ha annunciato che Escom è in procinto di cedere Amiga Technologies alla VIScorp, una società americana di Chicago all'avanguardia nel campo della televisione interattiva e delle nuove tecnologie della comunicazione. Lo scorso dicembre, VIScorp e Amiga Technologies si erano accordate per lo sviluppo di un sistema Amiga set-top box, il "decoder di nuova concezione" che in futuro dovrebbe sostituire tutti gli apparecchi elettronici di consumo nelle nostre case. Carl Sassenrath, direttore della divisione software della VIScorp, ha così rassicurato i sostenitori di Amiga: «Al contrario di Escom e persino Commodore, VIScorp non ha al suo interno nessuna persona amante del PC: siamo tutti amighisti convinti. Io personalmente non ho intenzione di uccidere l'Amiga.» È stato invece William Buck, presidente della VIScorp, a spiegare che cosa nascerà dall'unione della tecnologia Amiga e con quella della società di Chicago: «È nostra intenzione progettare e produrre un nuovo TV set-top box - un prodotto innovativo che permetterà di ricevere/trasmettere telefonate, fax e posta elettronica, giocare con i videogiochi, usufruire di servizi on-line (Internet compresa) e di visionare film e trasmissioni pay-per-view.»

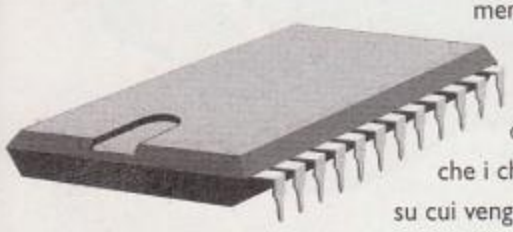
«NON CREDO CHE SIA POSSIBILE METTERE IN UN COMPUTER DA 500 DOLLARI QUELLO CHE LA GENTE VUOLE.»

DAVID COURSEY, DIRETTORE PC LETTER

PC

meno cari

Buone notizie per chi deve comprare un computer o fare un upgrade di memoria: secondo la Texas Instruments, il prezzo dei chip di memoria RAM per personal computer stanno scendendo precipitosamente a causa di una fornitura superiore alla domanda: ad esempio, un chip DRAM da 4 MB che in dicembre costava 12 dollari è ora sceso a 7 dollari. Visto che i chip di memoria influenzano molto il costo dei computer su cui vengono montati, è abbastanza logico che ciò si ripercuoterà sui prezzi al pubblico dei PC.



La nascita di un colosso

Ocean e Infogrames si sono unite per formare un nuovo punto di riferimento per lo sviluppo e la distribuzione di videogiochi e multimedia, una nuova "superpotenza" che comunque non impedirà alle due società di continuare a lavorare autonomamente. Il neonato gruppo è al quinto posto nella graduatoria mondiale, dietro a grandi nomi come Electronic Arts e Virgin, e unirà l'esperienza della Infogrames nel campo delle avventure e dell'edutainment con quella della Ocean nel campo dei giochi d'azione e dei simulatori di volo.

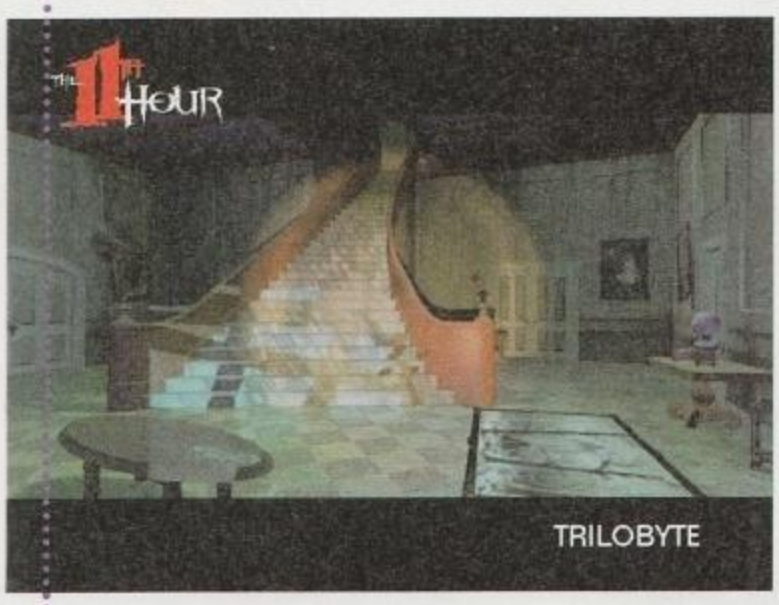
La bestia

AMPUTATA

Leader, che importa in Italia *Gabriel Knight 2: The Beast Within*, ha annunciato che nella versione europea dell'avventura - quindi quella in vendita nei nostri negozi - ha due sezioni di gioco in meno, quelle contenenti dei clamorosi bug che impedivano di proseguire. La Sierra ha preso, come si suol dire, due piccioni con una fava: le sezioni in questione, infatti, erano per coincidenza quelle più violente del gioco, censurate in America.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



TRILOBYTE

L'undicesimo ospite se ne va

La Trilobyte, gruppo di sviluppo americano responsabile di *The 7th Guest* e *The 11th Hour*, avrebbe intenzione di non fare più pubblicare i suoi prodotti dalla Virgin ma dall'Electronic Arts. La notizia è stata pubblicata lo scorso mese da CTW, il settimanale inglese dedicato al mercato dell'entertainment, ed era accompagnata da una dichiarazione di Tim Chaney, presidente della Virgin of Europe: «Questa è una di quelle situazioni in cui ci si chiede: "Vogliamo che se ne vadano o che restino?". La risposta a entrambe le domande è "Non proprio".»È quindi probabile che *Clandestiny*, l'avventura a cartoni animati attualmente in sviluppo negli uffici della Trilobyte, uscirà sotto l'etichetta della EA, anche se non è ancora certo.

DUKE 3D si rifà il trucco

Probabilmente vi sarete già accorti della mancanza della versione completa di *Duke Nukem 3D* dagli scaffali dei negozi, e per questo motivo ai dirigenti della Apogee continueranno a fischiare le orecchie, ma state tranquilli: la US Gold ha assicurato che questo mese, e più precisamente venerdì 17 (chissà se sono scaramantici...), il gioco sarà finalmente disponibile. Secondo quanto dichiarato dai dirigenti della casa, il ritardo è dovuto al fatto che i programmatori, incoraggiati dal riscontro positivo di chi ha provato la versione shareware, hanno deciso di perfezionare ulteriormente il titolo, curando con attenzione ogni minimo particolare. Con questo ritardo, la 3D Realms si avvicina ancora di più alla id Software, che da mesi ci fa soffrire con i continui rinvii di *Quake*.

C'era una volta...

5 anni fa

In un'intervista riguardante l'imminente *Wing Commander 2*, Chris Roberts accennava già alla terza puntata della saga: «Lo stiamo preparando, ma vedrà la luce solo nel 1992. La trama non è ancora definita; la differenza sostanziale sarà quella di potersi avvicinare ai pianeti. Il tutto sarà realizzato, come nel caso di *WC 2*, con pacchetti grafica all'avanguardia, e cercheremo di renderlo il più possibile simile a un film.»

Usciva *The Secret of Monkey Island*, l'avventura grafica della LucasArts (all'epoca ancora Lucasfilm...) per PC e Amiga destinata a fare storia. La grafica era piuttosto primitiva e rozza, di limiti tecnici ce ne erano, ma a quel tempo era al di sopra della media e soprattutto poteva contare su un fattore unico: la simpatia del protagonista e delle situazioni di gioco, tutt'ora indimenticate.

10 anni fa

Usciva la versione per home computer di *Bomb Jack*, l'arcade della Elite in quel periodo gettonatissimo in tutte le sale giochi. I possessori di Spectrum, Amstrad e Commodore 64 potevano finalmente lanciarsi nei coloratissimi livelli (indimenticabile quello con la sfinge sullo sfondo...) pieni di bombe pronte a esplodere e pericolosi nemici assetati di sangue.

Una rivista del settore così scriveva dell'imminente arrivo del Nintendo Entertainment System: «Il NES combina diverse caratteristiche atte a portare il divertimento da sala giochi in casa. [...] Ogni gioco è memorizzato su una cartuccia: un chip al suo interno contiene tutte le informazioni, quindi non c'è più pericolo che vengano cancellate accidentalmente. Inoltre, grazie a questo, il gioco viene caricato istantaneamente.»

Pubblicità del mese

EF 2000

Questa "delicata" pubblicità dell'ultimo simulatore di volo della Digital Image Design, presentata su due pagine consecutive, riporta un'originale "telecronaca" di una missione, dal controllo pre-volo, raffigurato nella prima immagine, al compimento della missione, riportato nella seconda figura. Fortunatamente, la Ocean ci ha risparmiato le fasi intermedie...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAYMAN

© 1995 Ubi Soft © 1995 LudiMédia

Azione e umorismo nell'esplorare 6 mondi diversi nel tentativo di liberare gli Electoons e far evadere il Grande Protoon. Con astuzia e abilità Rayman acquista poteri speciali, scopre passaggi segreti, sfugge livelli di gioco, più di 50 personaggi, una grafica sbalorditiva e animazioni realizzata prima su PC: sino a 60 fram

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRAIGHT TO THE HEART

SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE
IN ITALIA E NEL MONDO

STELLARIS
Stellaris é il più grande parco giochi del mondo! Un complesso gigantesco, una città nella città, dalla suggestiva forma di stella a nove punte. Dieci padiglioni, dieci viaggi nel fantastico che portano i visitatori di tutte le età dove nessuno era mai stato. **Il compleanno di Medusa** é il terzo viaggio, ambientato nella sommersa città di Atlantis. Una nuova avventura alla ricerca di spettacolari regali destinati ad ammansire Medusa e barattare con lei la libertà dei suoi prigionieri. **WIN**

BATTLE ISLE 3
Shadow of the Emperor
Intrighi, politica e sete di potere minacciano la stabilità. Occorrerà usare abilità strategiche e logistiche per tenere alto il morale delle truppe e guidare l'armata attraverso venti diverse campagne per raggiungere la vittoria finale. **WIN**

MAGIC SHOW
Un manuale interattivo e pratico per conoscere e imparare i trucchi e i giochi di prestigio più famosi e una storia sintetica della magia: le origini, i maghi più celebri, le organizzazioni nel mondo e un glossario delle parole chiave. **MAC - WIN**

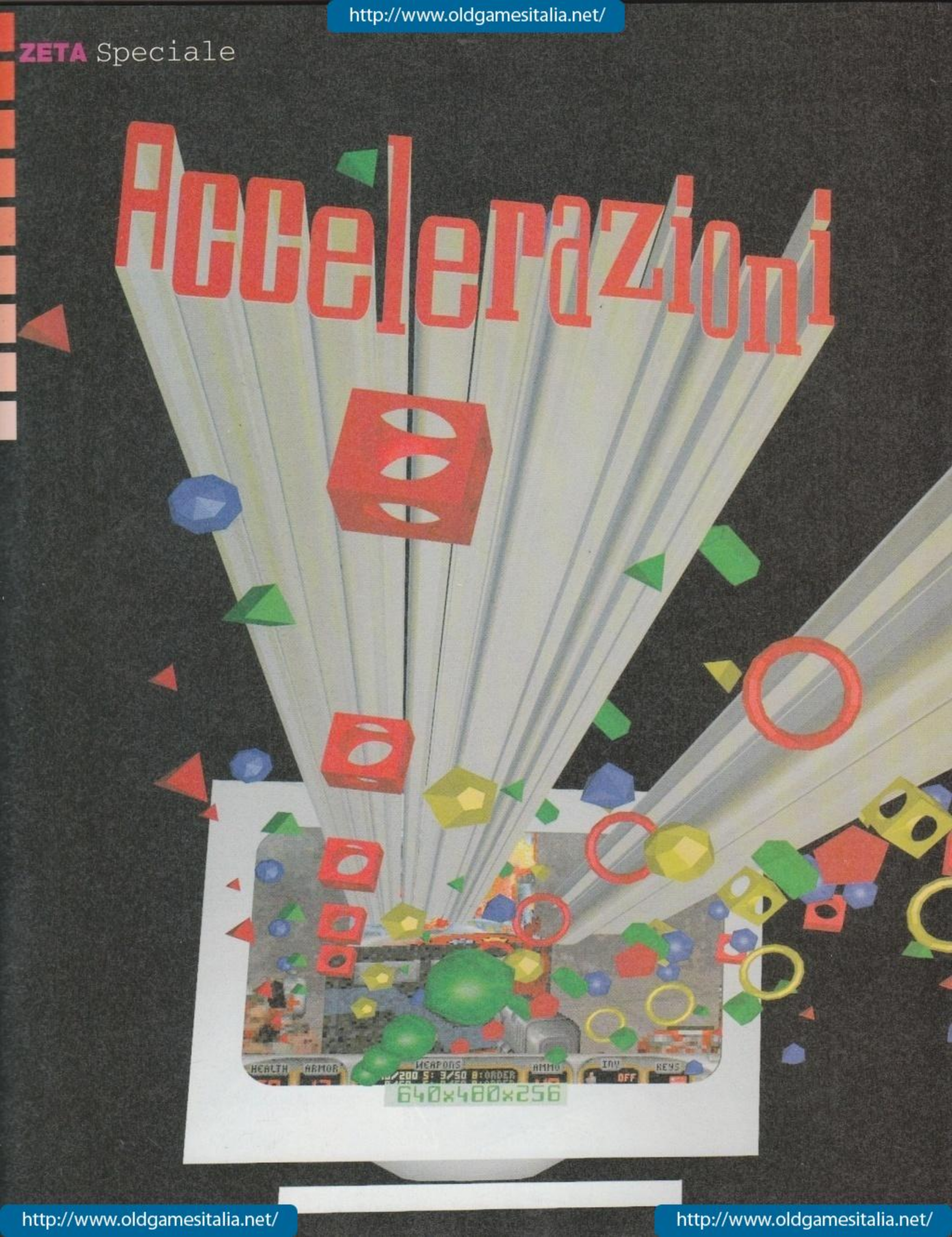
CD-ROM SACIS:
- **Nei migliori negozi e librerie**
- **Alle pagine 577/8/9 di televideo**
- **Al numero verde 167 291410**

SACIS **ROMA Via Teulada, 66 - Tel. 06/374981 Fax 06/3723492**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Accelerazioni



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

3D

Il mercato dei videogiochi per PC sta per attraversare una fase che, da più parti, è già stata paragonata all'introduzione della Sound Blaster diversi anni or sono. Il proliferare di proposte per l'accelerazione hardware delle funzionalità grafiche tridimensionali getterà nuovamente gli utenti in un marasma di proposte incompatibili fra loro, oppure esiste la possibilità di accontentare tutti?

La grafica tridimensionale era, fino a qualche anno fa, esclusivo dominio delle simulazioni per PC e, prima ancora, per Amiga. Fra i lettori ci sarà, poi, sicuramente chi ricorda con nostalgia le rappresentazioni "wireframe" delle astronavi di *Elite* sul vecchio e mitico Commodore 64 ma, in fondo, pur sempre di una simulazione si trattava, per quanto ad ambientazione spaziale. Negli ultimi anni, però, con l'introduzione sul mercato di soluzioni relativamente economiche per la realizzazione di coin-op con grafica tridimensionale, si è assistito a una vera e propria esplosione di giochi che utilizzavano questo tipo di rappresentazione per generi che, sino ad allora, erano sempre stati rigorosamente bidimensionali.

Si è trattato di un ciclo inaugurato dalla Sega con *Virtua Racing* (per la verità un genere che, all'epoca, costituiva una novità solo per le sale giochi), seguita poi dalla Namco con *Ridge Racer*, per proseguire in un continuo inseguimento fra i due colossi nipponici che hanno sfornato numerosi titoli che facevano della tridimensionalità il loro punto di forza.

Da lì a trasferire la tecnologia nelle console dedicate al divertimento casalingo il passo è stato breve e così Sega e Sony (legata da una stretta alleanza con Namco) hanno presentato le loro due console a 32 bit, Saturn e

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GLOSSARIO

Alpha blending: procedimento utile per la creazione di effetti di trasparenza e/o nebbia. Consiste nella somma algebrica delle componenti cromatiche di ciascun pixel.

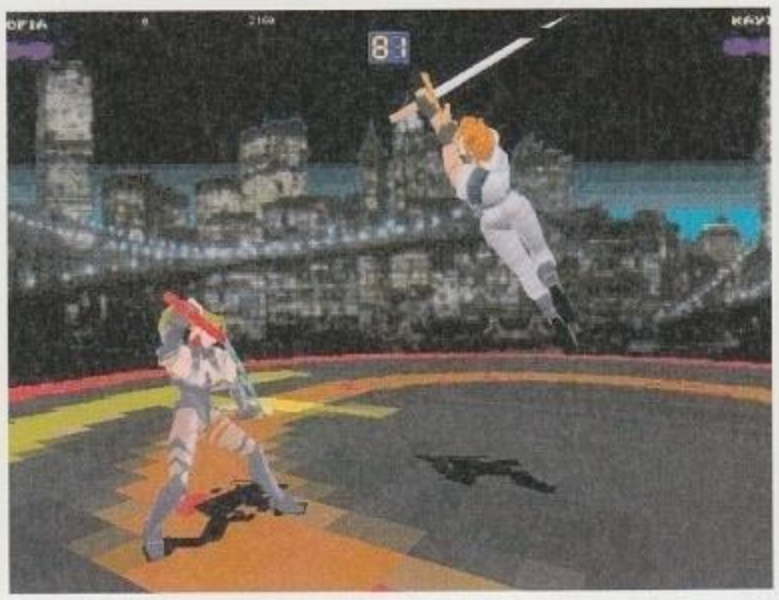
Antialiasing: una tecnica di rendering che assegna i colori dei pixel sfumando le scalettature delle linee diagonali. Contribuisce a rendere l'immagine meno artificiale.

Filtraggio texture bilineare: un sistema per eliminare la "blocchettosità" dalle texture, utilizzando il valore intermedio di 4 pixel contigui.

MIP mapping: consiste nel conservare in memoria diverse versioni della stessa texture, da utilizzare per diverse distanze di rendering. Consente di eliminare l'effetto "blocchettoso" ben noto ai giocatori di *Doom*.

Texture mapping prospetticamente corretto: il processo che dà una convergenza realistica agli oggetti tridimensionali, eliminando eventuali effetti di distorsione.

Z-buffering: un metodo per la rimozione delle superfici nascoste. Per ogni pixel viene memorizzata una coordinata "Z" di profondità, a ogni rendering dello schermo i valori dei pixel vengono comparati e solo i pixel visibili sono disegnati.



BENCHMARK

Programma che simula le operazioni tipiche di una certa applicazione, misurando le prestazioni delle componenti hardware interessate. Esistono numerosi programmi di benchmark per le schede grafiche acceleratrici sotto Windows, ma nessuno è ancora in grado di testarne le potenzialità 3D.

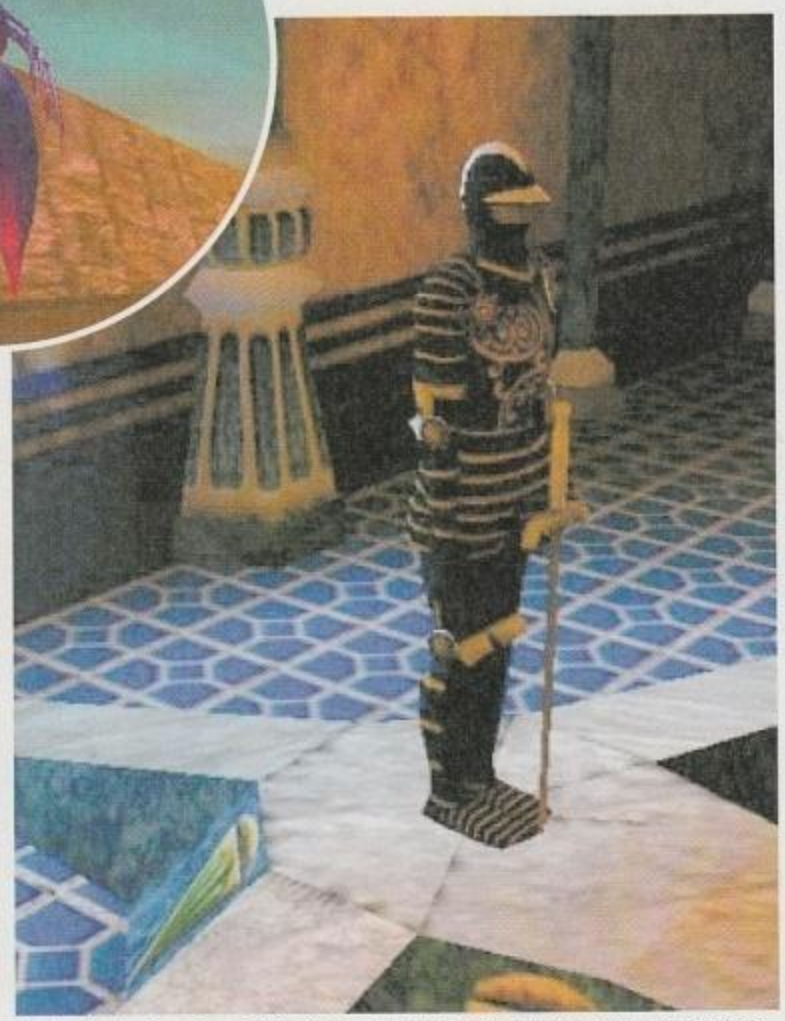
Playstation, che facevano (e fanno tuttora) della grafica 3D la loro arma principale. È stato con l'arrivo di queste macchine che l'utenza PC ha cominciato a vivere un momento di attesa, domandandosi quando e, soprattutto, come il proprio personal sarebbe stato in grado di proporre loro tali pirotecnie tridimensionali.

La soluzione più facile era, ovviamente, adottare la filosofia delle console della nuova generazione, utilizzando dei chip dedicati alla grafica 3D per sgravare il processore principale dalla mole di calcoli necessaria alla gestione di ambienti complessi e personaggi tridimensionali.

Purtroppo, com'è facile immaginare, un conto è gestire un simile cambiamento da parte di una singola società, che promuove una console con tecnologia proprietaria, e un altro la creazione di uno standard che metta d'accordo le centinaia di produttori hardware e software che popolano la scena videoludica PC. Fortunatamente, dall'introduzione della componente audio nel mondo PC a oggi, le cose sono cambiate in maniera sostanziale e, grazie agli sforzi di Microsoft, che sta tentando in ogni modo di promuovere il suo nuovo sistema operativo come piattaforma preferenziale per lo sviluppo di videogiochi, uno spiraglio di luce si è avuto sin dai primi passi mossi nella direzione dell'accelerazione 3D. Stiamo parlando, ovviamente, di Direct 3D, disponibile da circa un mese, che, come vedremo, dovrebbe consentire entro la fine dell'anno di avere uno standard efficace nel settore che stiamo prendendo in esame.

La situazione, per il momento, non è però così rosea e il consumatore si troverà fra breve a che fare con almeno cinque o sei chipset differenti, incompatibili

Questo impressionante Anubi metallico è una dimostrazione dell'impressionante potenza dimostrata dal chipset 3Dfx.



Un'ambientazione in migliaia di colori, renderizzata in tempo reale, in un'altra demo 3Dfx.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

Flight Unlimited, capolavoro della Looking Glass, sarà iperfluido sulle nuove schede 3D.

fra loro e ciascuno dotato del suo parco software. Che fare, dunque?

In queste pagine, trovate delle schede riassuntive su ciascun chipset, con l'elenco delle schede che ne faranno uso e una lista di giochi che verranno presentati a breve o che sono già disponibili. La prima considerazione è abbastanza scontata: visto che questa situazione ricorda da vicino quella delle console, un criterio di scelta può essere rappresentato dalla presenza di un titolo a cui non volete rinunciare; chi acquista un Saturn con buona probabilità lo fa per non rinunciare alla serie *Virtua*, allo stesso modo potreste decidere di orientarvi verso l'acquisto di una scheda basata su chipset Nvidia per la stessa ragione. È una filosofia abbastanza lontana da quella a cui è abituato l'utente medio PC, ma per il momento si tratta di fare necessità virtù.

Un altro metro di giudizio (e, in teoria, quello principale) dovrebbe essere quello delle prestazioni ma, al di là di alcune considerazioni generali, delle nostre impressioni basate sul software visto girare e di alcune dichiarazioni strappate agli sviluppatori, è difficile esprimere un parere sulle effettive capacità di ciascuna scheda, e questo per diverse ragioni. In ambito 3D, innanzitutto, non esiste ancora un **benchmark** adottato ufficialmente ed è di conseguenza impossibile effettuare delle prove comparate. Tutte le specifiche che potete leggere nelle pubblicità - triangoli al secondo, pixel al secondo, ecc. - spesso non tengono conto degli effetti applicati (Gourad shading, light sourcing, anti aliasing, ecc.), delle dimensioni dei poligoni e delle texture utilizzate, rendendo perciò i numeri abbastanza fini a se stessi. Una caratteristica importante da tenere in considerazione è senza dubbio la memoria montata sulla scheda, memoria che, nella maggior parte dei casi, viene utilizzata dal chipset per immagazzinare i dati relativi alle texture e allo Z-Buffering.

Leggete attentamente le schede che dedichiamo ai chipset principali perché, in questo ambito, esistono delle eccezioni di cui tenere conto al momento dell'acquisto. In generale, comunque, maggiore la memoria sulla scheda, e più spettacolari i risultati che si possono ottenere con essa.

Come per tutte le nuove tecnologie, poi, il dubbio che maggiormente ci ha assaliti, nell'assistere alle dimostrazioni dei vari software dedicati, è stato quello dell'effettiva ottimizzazione del codice. Come ben saprete, infatti,

GLINT

SCHEDE IN USCITA: 3D Blaster VLB (già disponibile, Creative Labs)

SPECIFICHE TECNICHE: 65.000 colori, texture mapping con correzione di prospettiva, Gouraud Shading, Z-buffering, effetti nebbia.

GIOCHI IN FASE DI SVILUPPO: A4 Evolution, Actua Soccer, Al Unser Arcade Racing, Apache, Azrael's Tear, Ballz Out, Battle Arena Toshinden, Cybersled, Cyberspeed, Descent II, Fatal Racing, Flight Unlimited, Hi-Octane, Magic Carpet Plus, MIA, NASCAR Racing, SU-27 Flanker, Terracide, Warhammer.

COMMENTI: interessante per i possessori di 486, il chipset Glint è stato abbandonato dalla stessa Creative Labs per l'incarnazione PCI della sua scheda 3D. Le prestazioni sono accettabili ma è indubbio che questo chip si posizioni nella fascia bassa delle proposte 3D.

SCHEDE IN USCITA:3D Blaster PCI (Creative Labs), 9FX Reality 3D (Number Nine Technology)

SPECIFICHE TECNICHE: 65.000 colori, texture mapping con correzione di prospettiva, Gouraud Shading, anti-aliasing, filtraggio bi-lineare, Z-buffering, alpha blending, effetti nebbia.

GIOCHI IN FASE DI SVILUPPO: Actua Soccer, Flight Unlimited, Fury 3, Indycar Racing 2, NASCAR Racing, Hi-Octane, Quake, Race Max, Rebel Moon Terminal Velocity, Terracide, Whiplash, Zone Raiders.

COMMENTI: la scelta da parte di Creative Labs ne decreta sin d'ora il successo. Gli sviluppatori della id hanno dichiarato che si tratterà della piattaforma migliore per far girare *Quake*, anche se quello che abbiamo potuto osservare (*Actua Soccer* e *Hi-Octane*) girare su un Pentium a 90 MHz non ci ha impressionati eccessivamente, a causa di un frame rate non certo impeccabile. I tecnici della Creative tenevano comunque a precisare come le versioni non fossero ancora perfettamente ottimizzate e non resta che augurarsi che i geniacci della id non abbiano preso un abbaglio.

VIRGE

SCHEDE IN USCITA: previste numerose schede da parte di Diamond (Stealth 3D), Hercules (Terminator 64/3D), Number Nine, Orchid e altre case ancora.

SPECIFICHE TECNICHE: Gourad shading, texture mapping con correzione di prospettiva, MIP-mapping, filtraggio bi e trilineare, Z-buffering, possibilità di utilizzare sequenze video come texture, Alpha blending ed effetti nebbia.

GIOCHI IN FASE DI SVILUPPO: Actua Soccer, Descent II, Destruction Derby, Euro 96, FX Fighter, Normality, Slipstream, Terminal Velocity, VR Scout, VR Soccer '96.

COMMENTI: abbiamo avuto modo di assistere alla dimostrazione di numerosi titoli sviluppati per il chipset della S3 in occasione dell'ECTS. L'impressione è stata sicuramente positiva, con grafica in hi-color a 640x480 e 800x600 e un frame rate di tutto rispetto. L'ampio favore incontrato da parte dei costruttori hardware dovrebbe garantirne una buona diffusione e le prestazioni ci paiono più che soddisfacenti. Esistono due versioni del chipset, una (ViRGE) utilizza da 1 a 4 MB di DRAM, l'altra (ViRGE/VX) da 2 a 8 MB di VRAM. Interessante anche notare l'inclusione di un processo automatizzato per la compressione delle texture, che consentirà di memorizzarne di più in minor spazio.

3D RAGE

SCHEDE IN USCITA: 3D Expression (ATI Technologies)

SPECIFICHE TECNICHE: 2 MB DRAM, MIP mapping, utilizzo fonti video per texture, Gouraud shading, alpha blending ed effetti nebbia, texture prospetticamente corrette.

GIOCHI IN FASE DI SVILUPPO: Mechwarrior 2 in bundle, numerosi titoli grazie alla compatibilità D3D.

COMMENTI: una proposta che non ha sollevato molta polvere al momento della sua uscita. La versione di *Mechwarrior 2* che abbiamo visionato era buona ma non faceva gridare al miracolo.

http://www.oldgamesitalia.net/

SVILUPPATORI DIRECT 3D

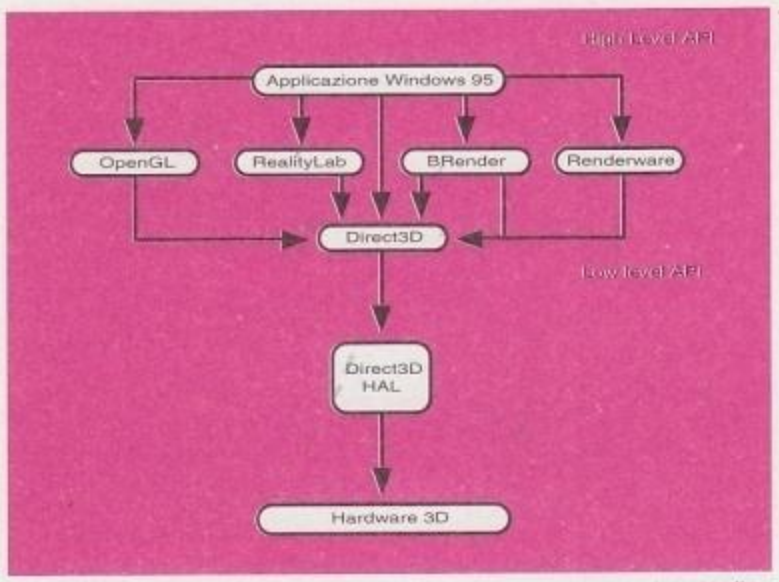
3D Micro Computers
3D/EYE Inc.
3DFX Interactive
3Dlabs Inc.
47-Tek Inc.
Acclaim Entertainment Inc.
Accolade Inc.
Activision Inc.
Alliance Semiconductor Corp.
ATI Technologies Inc.
Brooktree Corp.
Caligari Corp.
Chaco Communications
Chips and Technologies Inc.
Chromatic Research Inc.
Cirrus Logic Inc.
Compaq Computer Corp.
Computer Artworks Ltd. London
Computer Systems Division
Creative Labs Inc.
Cybermax
Dell Computer Corp.
Diamond Multimedia
Dimension X
DreamWorks Interactive
Gateway 2000
Gemini Technology
Hash Enterprises Inc.
Hercules Computer Technology
Hewlett-Packard Home Products Division
IBM Corp.
id Software
INFOGRAMES Multimedia
Infotel/Midwest Micro
Intel Corp.
Interactive Magic
Intervista Software Inc.
Katrix Inc.
Looking Glass Technologies
Matrox Graphics Inc.
Maxis
Mechadeus
mFactory Inc.
Micron Electronics Inc.
Microsoft-Softimage
NAMCO
NEC Electronics Inc.
NEC Technologies Inc.
NeoMagic Corp.
Number Nine Visual Technology Corp.
NuVision Technologies Inc.
NVIDIA Corp.
Oak Technology
OnLive!
Orchid Technology
Origin
Packard Bell Electronics Inc.
PIONEX
Quantex
Reality Bytes
Rendition
S3 Inc.
Seanix Technology
Sense8
SGS-Thomson
Silicon Magic Corp.
SingleTrac Entertainment Technologies Inc.
Spacetec IMC Corp.
STB Systems Inc.
StereoGraphics Corp.
Template Graphics Software
The 3DO Co.
Toshiba America Information Systems Inc.,
Trident Microsystems Inc.
Trimark Interactive
Tseng Labs Inc.
Unisys Corp.
VictorMaxx Technologies Inc.
VideoLogic
Virgin Interactive
Virtus Corp.
VREAM Inc.
Yamaha Systems Technology Inc.

prima che gli sviluppatori trovino la familiarità necessaria a sfruttare appieno una nuova macchina, devono trascorrere almeno dodici-quindici mesi. È legittimo, quindi, domandarsi se quello che vediamo oggi rispecchi effettivamente le capacità delle schede o sia soltanto un primo assaggio delle loro potenzialità inespresse.

Se volete la nostra opinione spassionata, però, l'unico consiglio che ci sentiamo di offrirvi (e quello che guiderà i nostri stessi acquisti) e quello di attendere almeno l'inizio dell'autunno prima di orientarvi verso una scheda piuttosto che un'altra. Per allora, Direct 3D sarà sufficientemente diffuso fra gli sviluppatori per poter cominciare a effettuare prove efficaci e per capire chi supporterà cosa e con quali risultati.

Come vedete, ci ritroviamo nuovamente a parlare dell'API della Microsoft, di cui ormai penserete tutto e il contrario di tutto. Vediamo, dunque, di fare un po' di chiarezza su questa sorta di Araba Fenice della grafica 3D.

Fin dai primi passi mossi da Microsoft per la promozione di Windows 95, Bill Gates e soci decisero che il loro nuovo sistema operativo sarebbe stato dedicato anche allo sviluppo e alla fruizione di giochi e, a questo titolo, avviarono lo sviluppo di diverse API (Application Programming Interface) a essi dedicate. Nell'ottobre '95, quando il Games Development Kit venne consegnato agli sviluppatori registrati, conteneva quattro componenti di Direct X: Direct Draw (per la gestione di grafica 2D), Direct Sound (per la parte audio), Direct Play (per il gioco in rete) e Direct Input (per la gestione di joystick e affini). Direct 3D (D3D) non era stato incluso perché il suo sviluppo aveva richiesto più tempo del previsto, un ritardo che gli utenti sconteranno nei mesi a venire, quando si scontreranno con le incompatibilità di cui abbiamo già parlato.



In questo schema è possibile comprendere la struttura che consente a Direct 3D di funzionare. L'HAL (livello di astrazione dall'hardware) fa da filtro fra le schede acceleratrici e gli engine di renderizzazione tridimensionale. La sua accettazione ha richiesto una convergenza che trova pochi precedenti nel passato del nostro hobby.

Per D3D Microsoft si è servita della tecnologia Reality Lab, acquisita in seguito all'acquisto della Rendermorphics Ltd., con cui ha realizzato una API di basso livello in grado di assolvere alla stragrande maggioranza delle funzioni richieste da un engine 3D (la lista completa delle caratteristiche occupa svariate pagine) e può farlo sia esclusivamente via software sia avvantag-

Una dimostrazione delle potenzialità del chipset Power VR di Videologic. Un complesso panorama fantascientifico, naturalmente renderizzato in migliaia di colori. [illegible] per apprezzare tanta meraviglia sarà necessario almeno un Pentium a 150 MHz.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

giandosi di eventuali accelerazioni a livello hardware o di specifici set di istruzioni nel processore, come nel caso del nuovo Pentium P55C, con set di istruzioni MMX ottimizzato per prestazioni multimediali.

Microsoft mette così a disposizione due soluzioni differenziate ai suoi sviluppatori registrati. Da una parte Reality Lab consente a chi non disponga di un proprio engine 3D di realizzare ugualmente applicazioni tridimensionali, dall'altra, con D3D, si offre una base di partenza da cui realizzare engine tridimensionali altamente specializzati (che sono poi quelli che si ritrovano nei giochi), o a cui appoggiarsi per l'utilizzo di API fornite da altre case (come, per esempio, il Brender). Come avviene già per i primi giochi basati su Direct X (*BrainDead 13, Silent Thunder, Earthsiege 2*), sul CD-ROM dell'applicazione si troverà anche la routine di installazione per Direct 3D: all'utente non sarà richiesta alcuna procedura particolare. È interessante notare che un gioco scritto per Direct 3D girerà perfettamente anche su una macchina sprovvista di scheda acceleratrice, semplicemente lo farà più lentamente.

Il futuro, insomma, appare luminoso: se proprio non potete fare a meno di attendere, tutte le schede in commercio in questi giorni hanno già annunciato il supporto per la nuova tecnologia della casa di Redmond, perciò dovreste essere assicurati sulla loro compatibilità futura con il software che sarà in circolazione. Anche se, in questi casi, la pazienza è la virtù dei forti...

Andrea Minini Saldini

NVIDIA

SCHEDE IN USCITA: Edge 3D (Diamond, già disponibile), Stratos 3D (Genoa), 3D Magic (Jazz Multimedia), Leadtek Research (non è stato annunciato il nome della scheda).

SPECIFICHE TECNICHE: sicuramente il chipset con l'approccio più "particolare" alla grafica 3D. Con una procedura chiamata texture mapping quadratico, è in grado di creare poligoni con superfici curve, riducendo il numero di triangoli richiesti per la generazione di oggetti complessi. Può utilizzare sorgenti video come texture, creare effetti di nebbia, trasparenza e fumo. Non supporta lo Z-buffering. Dispone di accelerazione per Direct Draw, comprendente MPEG e Video for Windows.

GIOCHI IN FASE DI SVILUPPO: 3D Baseball, Absolute Zero, Battle Arena Toshinden, Daytona Racing, Descent II, Destruction Derby, FX Fighter, Havoc, Hyperblade, Indycar Racing II, Jet Fighter 2, MechWarrior 2 NASCAR Racing, Panzer Dragoon, Race Max, Twisted Metal, US Navy Fighters, Virtua Cop, Virtua Fighter Remix (offerto in bundle).

COMMENTI: una proposta che esce dagli schemi di tutti gli altri produttori hardware. Incorporando in un'unica soluzione la parte grafica e quella audio (con sonoro a 16 bit e General MIDI), Nvidia costituisce un blocco a sé per il videogiocatore sotto Windows '95. Grazie all'accordo con Sega, dispone di titoli esclusivi, conversioni da coin op che, per il momento non sono disponibili per nessun altra scheda. Include, ovviamente, una porta joypad compatibile Sega Saturn.

POWER VR

SCHEDE IN USCITA: NEC e Videologic stanno trattando con numerosi produttori di hardware e le prime schede dovrebbero essere disponibile fra sei mesi circa.

SPECIFICHE TECNICHE: processore a 66 MHz con 16KB di cache interna, texture prospetticamente corrette e con antialiasing, da 1 a 4 MB per le texture, effetti di nebbia e traslucenza, rimozione hardware delle superfici nascoste (sostituisce lo Z-buffering e riduce le richieste di memoria)

GIOCHI IN FASE DI SVILUPPO: grazie a un accordo con la Namco (simile a quello che lega Nvidia e Sega), per il PCX1 saranno presentati all'E3 Rave Racer, Tekken e Air Combat 22. Case come Gremlin, Looking Glass, Mindscape e Psygnosis hanno già annunciato il loro supporto.

COMMENTI: un approccio interessante quello della Videologic, che rivolgendosi ai Pentium di fascia alta scarica di una parte del lavoro il chipset, rendendolo meno costoso. Il supporto per Direct 3D ne dovrebbe garantire il futuro.

YGV612RPA

SCHEDE IN USCITA: Tasmania 3D (Paradise)

SPECIFICHE TECNICHE: 150.000 triangoli al secondo con Gouraud shading e texture mapping, Z-buffering, fino a 4 MB di DRAM.

GIOCHI IN FASE DI SVILUPPO: FX Fighter, Tank Commander, SU-27 Flanker, Cyberspeed e Air Power. Supporto per Direct 3D.

COMMENTI: una soluzione economica che non brilla per le prestazioni offerte ma che propone un buon rapporto qualità/prezzo. Consente di utilizzare la scheda video già esistente.

3DFX

SCHEDE IN USCITA: Righteous 3D (Orchid Technologies), Fujitsu

SPECIFICHE TECNICHE: 2 MB per le texture, 1 MB per Z o Alpha buffer, antialiasing (attraverso l'uso di poligoni intermedi), MIP mapping, Gouraud shading, texture mapping prospetticamente corretto, filtraggio texture bilineare, texture animate, texture morphing, depth buffering, effetti nebbia, trasparenza e traslucenza. 350mila triangoli al secondo su P90.

GIOCHI IN FASE DI SVILUPPO: Flight Unlimited, Prey, NASCAR RAcing, Indycar Racing II, supporto per D3D.

COMMENTI: di tutte le schede che abbiamo visionato, il chipset 3Dfx è quello che ci ha maggiormente impressionati. Il frame rate viene mantenuto indipendentemente dagli effetti speciali utilizzati e questo si traduce in un risultato visivo assolutamente sorprendente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO ®

vendita telefonica per tutta Italia

Telefonate 02 / 29524256

CD ROM PC

I prezzi comprendono IVA, e possono variare.

1942 THE PACIFIC AIR WAR Ita	99.900
3D ULTRA PINBALL	59.900
5 Ft. 10 PAK Collector's Ed.	59.900
5 Ft. 10 PAK VOL.1,2 3 Ft V.1	64.900
5 Ft. 10 PAK VOL.2	49.900
ACROSS THE RHINE	129.900
ACTION & ARCADE GAMES	24.900
ACTION PACK	49.900
ACTUA SOCCER Ita	89.900
ADVANCED CIVILIZATION USA	109.900
AIR POWER Inglese	69.900
AIR POWER Ita	69.900
ALIEN LOGIC	49.900
ALIEN VIRUS	49.900
ALLIED GENERAL	89.900
ALONE IN THE DARK 2 Ita	99.900
AMBUSH AT SORINOR	19.900
ANGEL DEVOID	79.900
ANVIL OF DAWN	79.900
APACHE LONGBOW Ita	89.900
ASCENDANCY Ita	99.900
ASSAULT RIGS Ita	99.900
ATARI 2600 ACTION PACK Win'95	49.900
AWARD WINNERS GOLD ED.	39.900
BALOR OF THE EVIL EYE	79.900
BATMAN FOREVER Ita	89.900
BATTLE ISLE 3 Shadow Emperor	79.900
BATTLEGROUND:ARDENNES Ing	84.900
BATTLEGROUND:ARDENNES Ita	99.900
BATTLEGROUND:GETTYSBURG	84.900
BETRAYAL AT KRONDOR	49.900
BIG RED RACING	99.900
BLACK KNIGHT Marine Strike Ing	49.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	79.900
BLITZKRIEG	19.900
BLOOD BOWL	39.900
BLOODSTONE	19.900
BLOODWINGS Pumpkinhead's Rev.	39.900
BOARD & STRATEGY GAMES	19.900
BRAIN DEAD 13 Ing	69.900
BRAIN DEAD 13 Ita Parlato	99.900
BRIDGEMASTER CHAMPIONSHIP	49.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	69.900
BURIED IN TIME Ing	89.900
CAESAR II	79.900
CAPITALISM	49.900
CARRIERS AT WAR COMPLETE	109.900
CD GAME CASINO COLLECTION	19.900
CD GAME COLLECTION	19.900
CHAMP.MANAGER 2 Germania	69.900
CHAMP.MANAGER 2 Olanda/Belgio	69.900
CHAMPIONSHIP CHESS	29.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 GB	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 Fr	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 ITA	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 Spa	69.900
CHESSMASTER 4000 TURBO	29.900
CHRONICLES OF SWORD Ing	99.900
CHRONOMASTER	79.900
CIV NET	99.900
CIVIL WAR	49.900
CIVILIZATION	39.900
CIVILIZATION II	99.900
COLLEGE SLAM	119.900
COLONIZATION Dos	99.900
COLONIZATION Windows	114.900
COMIX ZONE	89.900
COMMAND & C.COVERT OPERATIONS	39.900
COMMAND & CONQUER Ing	99.900
COMMAND & CONQUER Ita	119.900
COMMAND Aces of the Deep WINES	79.900
COMMODORE 64ACTION PACK Win95	39.900
CONGO The Movie	99.900
CONQUEROR Ing	79.900
COSMO'S COSMIC ADVENTURE	29.900
CREATURE SHOCK Ita	49.900
CRUSADER NO REMORSE Ita	109.900
CRYSTAL CAVES	29.900
CYBERMAGE Ita	79.900
CYBERSPEED	59.900
CYCLONES Ita	29.900
D	89.900
DAGGER'S RAGE	49.900
DARK PASSAGES I	29.900
DARK SEED II USA	99.900
DARKER	59.900
DAY OF THE TENTACLE Ita	49.900
DEFCON 5 Ita	89.900
DESCENT 2 Ita	99.900
DESCENT Levels of the World	39.900
DESERT/JUNGLE STRIKE	29.900
DESTRUCTION DERBY	79.900

DISCIPLES OF STEEL	49.900
DOOM + BATTLEBOOK	39.900
DOOM DEVELOPERS KIT 1	39.900
DOOM HEAVEN II	19.900
DOOM HELPER 2	19.900
DOOM I/II COLLECTION	14.900
DOOM TOOLKIT	19.900
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE	29.900
DRAGON LORE Ita	99.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	49.900
DREAMWEB Ita	49.900
DRUID Daemons of the Mind	79.900
DUKE NUKEM II	19.900
DUNGEON MASTER II	79.900
EARTHWORM JIM Win'95 Ita	74.900
EASTERN MIND Tong Nou	99.900
ECCO THE DOLPHIN	89.900
EF2000 Ita	109.900
EMPIRE II The Art of War	99.900
ENTOMORPH	59.900
ESSENTIAL SEL. BUSINESS Ita	59.900
ESSENTIAL SEL. SPORT Ita	59.900
EUROPE I SCENERY 5.0	69.900
EVOCATION Oltre il Sogno Ita	119.000
EXTREME PINBALL	79.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD	39.900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.900
F1 WORLD CHAMPIONSHIP ED. Ita	39.900
FADE TO BLACK Ita	109.900
FANTASY GENERAL	79.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FIFA INTERNAT. SOCCER Ita	49.900
FIFA SOCCER 96 Ita	89.900
FIGHTER DUEL Ita	79.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	59.900
FISTFIGHT	79.900
FLASHBACK Enhanced Ita	49.900
FLEET DEFENDER & SCENARIO	49.900
FLIGHT	64.900
FLIGHT OF AMAZON QUEEN Ita	39.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Ing	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Ita	109.900
FLYING Power Pack	24.900
FRANKENSTEIN	69.900
FRANKENSTEIN Arcade	10.000
FREDDY PHARKAS	49.900
FRONT PAGES FOOTBALL 96	89.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ing	49.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ita	99.900
FULL THROTTLE Ita parlato	99.900
FULL TILT PINBALL Win'95	69.900
FURY 3	74.900
GADGET	49.900
GOBLIINS 1 & GOBLIINS 2	39.900
GRAND PRIX Ita	39.900
GRAND PRIX MANAGER Ita	99.900
GREAT NAVAL BATTLES IV	84.900
GRETZKY NHLPA ALL STARS	99.900
HARDBALL 4	39.900
HARPOON II DeLUXE	89.900
HARRIER SVGA	29.900
HELL CYBERPUNK THRILLER Ita	119.900
HERETIC Shadow of Serpent	99.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	89.900
HEXEN (Heretic II) Ita	89.900
HEXEN: H! ZONE	59.900
HI-OCTANE	39.900
HURL	49.900
HYPER 3D PINBALL	94.900
I FAVOLOSI 60 Ita	39.900
ICE & FIRE Ita	69.900
ICEBREAKER	59.900
IL SEGRETO DEI TEMPLARI Ita	99.900
IN THE 1st DEGREE	89.900
INDIANA JONES Kit Ita	49.900
INDYCAR RACING	39.900
INDYCAR RACING 2 Ing	79.900
INDYCAR RACING 2 Ita	99.900
INORDINATE DESIRE	39.900
INTERNATIONAL CRICKET '96	79.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN Ita	49.900
IRON ASSAULT Ita	49.900
IRON BLOOD	49.900
ISHAR TRILOGY	29.900
ISLAND PERIL	49.900
JACK THE RIPPER	49.900
JIMMY WHITE'S SNOOKER Ita	19.900
JOHNNY BAZOOKATONE Ita	59.900
JUMP RAVEN	49.900
KICK OFF 3 EURO CHALL. Ita	39.900
KING ARTHUR'S KORT DeLUXE	29.900
KING'S QUEST 5/SPACE QUEST 4 Ita	49.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3 Ita	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	54.900
KING'S QUEST VII Ita	99.900
KINGDOM O' MAGIC	79.900
KLIK & PLAY GAME PACK	10.000
KNIGHT MOVES Win'95	49.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	69.900
LANDS OF LORE Ita	49.900
LARRY 5/SPACE QUEST 5 Ita	49.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	59.900
	89.900
	89.000

LEMMINGS &OH NO MORE LEMMINGS	29.900
LEMMINGS 1 & 2	29.900
LEMMINGS 3D Ita	99.900
LEMMINGS CHRONICLES	29.900
LINKS 386 CD	79.900
LINKS BOUNTIFUL GOLF CLUB	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	59.900
LINKS COURSE THE BELFRY	49.900
LINKS DEVIL'S ISLAND	49.900
LINKS FIRESTONE	49.900
LINKS MAUNA KEA	49.900
LINKS PRAIRIE DUNES	49.900
LINKS TROON NORTH	49.900
LION	59.900
LOADSTAR	59.900
LOCUS Win'95 Ita	69.900
LORDS OF MIDNIGHT Ing	49.900

LORDS OF MIDNIGHT Ita	69.900
LUNICUS	29.900
MAABUS	54.900
MAD DOG McCREE	24.900
MAGIC CARPET Ita	49.900
MAGIC CARPET 2 Ita	99.900
MAGIC CARPET Hidden Worlds	29.900
MAJOR STRIKER	24.900
MANCHESTER UNITED CHAMPS Ita	24.900

NBA JAM Tournament Edition	89.900
NBA LIVE 96	99.900
NEED FOR SPEED Ita	99.900
NERVES OF STEEL	29.900
NETWORKS A4 Ing	59.900
NETWORKS A4 Ita	99.900
NEW ZEALAND 5.0	49.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	29.900
NHL '96 Ita	109.900
NIGHT TRAP	69.900
ONE STOP 50 PACK	59.900
PACIFIC ISLANDS	24.900
PAGANITZU	29.900
PANIC IN THE PARK	79.900
PANZER GENERAL Ita	89.000
PAPARAZZI! Tales of Tinseltown	49.900
PERFECT GENERAL II + D DISK	69.900

PGA TOUR GOLF '96 Ita	79.900
PGA TOUR GOLF '96 Spanish Bay	69.900
PHANTASMAGORIA	99.900
PICTURE PERFECT GOLF USA	39.900
PICTURE PERFECT GOLF D'Alene	29.900
PICTURE PERFECT GOLF Harbour	44.900
PICTURE PERFECT GOLF Ita	74.900
PINBALL WARRIORS Ita	59.900
PINBALL WORLD	79.900

REBEL ASSAULT Kit Ita	49.900
RED GHOST USA	99.900
REELECT JFK	29.900
RENEGADE Ita	59.900
RESURRECTION Rise of Robots 2 Ita	89.900
RETRIBUTION	29.900
RETURN TO ZORK Ita	94.900
RING CYCLE Ita	59.900
RIPPER	99.900
ROAD WARRIOR Quarantine II Ita	59.900
ROBOT CITY	99.900
ROMANCE THREE KINGDOMS IV	89.900
RUGBY '95	79.900
SABRE TEAM	19.900
SAILING INTERACTIVE	39.900
SAM & MAX Kit Ita	49.900
SCIENCE SLEUTHS	39.900
SCOTTISH OPEN Virtual Golf Ita	39.900
SCREAMER Ita	54.900
SCUDETTO Ita	89.900
SEAWOLF SSN-21 Ita	49.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Ita	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER Ita	99.900
SHANNARA Ita	79.900
SHIVERS	99.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	79.900
SILENT SERVICE II + 50 GAMES	29.900
SILENT STEEL Ita	89.900
SILENT THUNDER A-10 TK2 Win'95	89.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY	34.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	109.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Ing	59.900
SIM ISLE Ita	89.900
SIM LIFE	24.900
SIM TOWER Ita	99.900
SIMON THE SORCERER 2 Ita	89.900
SOCCER STARS '96	59.900
SPACE ACE	49.900
SPACE HULK	39.900
SPACE PIRATES	29.900
SPACE QUEST VI Eco	49.900
SPACE QUEST VI Ing	59.900
SPORT GREATEST HITS 2	49.900
SPORTZ FREAKZ	29.900
SPYCRAFT	89.900
STAR CRUSADER	39.900
STAR RANGERS	49.900
STAR TREK A Final Unity Ita	119.900
STAR TREK Deep Space Nine	109.900
STAR TREK Judgment Rites	99.900
STEEL PANTHERS	89.900
STONEKEEP Ita	109.900
STRIKE COMMANDER	49.900
STUNT DRIVER	29.900
SU-27 FLANKER Ing	89.900

THE 11th HOUR Ing	79.900
THE 11th HOUR Ita	99.900
THE 7th GUEST	39.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	99.900
THE CHAOS ENGINE	29.900
THE DIG Ing	89.900
THE DIG Ita	99.900
THE ORION CONSPIRACY Ing	39.900
THE PAGEMASTER	79.900
THE POWER ZONE	99.900
THE PURE WARGAME Vol. 1	69.900
THE RAVEN PROJECT Ing	39.900
THE RAVEN PROJECT Ita	64.900
THE SKIN GAME AT BIGHORN	49.900
THE ULTIMATE SEVEN	49.900
THEME PARK Ita	49.900
THIS MEANS WAR!	79.900
THUNDER IN PARADISE	49.900
THUNDERSCAPE	79.900
TILT	79.900
TOMCAT ALLEY	89.900
TOP GUN Ita	79.900
TORIN'S PASSAGE Ing	79.900
TORIN'S PASSAGE Ita	99.900
TOTAL DISTORTION	89.900
TOWER	119.900
TRACK ATTACK	99.900
TRIPLE THREAT	39.900
TRIVIA CD Ing	29.900
TV SPORTS FOOTBALL + 5 GAMES	10.000
TWENTY WARGAME CLASSICS	39.900
TWIN CALIBRE	39.900
U.S. NAVY FIGHTER Ing	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD Ita	49.900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE '95/96 Ita	69.900
UFO Enemy Unknown Ita	89.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II	39.900
ULTIMA VII COMPLETE CLASSIC	39.900
ULTIMA VIII PAGAN	49.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER Ita	89.900
UNDER A KILLING MOON Ing	29.900
UNDER A KILLING MOON Ita	149.900
UNDER A KILLING MOON Upgrade	20.000
UNGARIA THE COOL	29.900
USA EAST SCENERY 5.0	79.900
USA WEST SCENERY 5.0	79.900
USS TICONDEROGA	79.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
VICTOR MAXX VIRTUAL ARCADE	49.900
VID GRID	19.900
VIRTUAL KARTS	69.900
VIRTUAL POOL	39.900
VIRTUAL WORLDS	29.900
VIRTUOSO	29.900
VORTEX Quantum Gate 2	39.900
WAR IN THE GULF	39.900
WARCRAFT II Tides of Darkness	89.900
WARCRAFT Orcs & Humans	79.900
WARHAMMER Sh.Horned Rat WINES	69.900
WARLORDS II DeLUXE	89.900
WARRIORS Ing	29.900
WARRIORS Ita	59.900
WEREWOLF Vs COMANCHE Ita	99.900
WHIZZ Ita	29.900
WILLIAMS ARCADE CLASSICS Ita	49.900
WING COMMANDER ARMADA	49.900
WING COMMANDER IV Ita	119.900
WING NUTS	99.900
WINGS OF GLORY Ita	69.900
WINGS OVER EUROPE	99.900

MILANO via S. PROSPERO 1 *MM1* CORDUSIO

PERGIOCO PERGIOCO

MILANO via ALDROVANDI *MM1* LIMA

MANIC KARTS	69.900
MARCO POLO	39.900
MARINE FIGHTERS	59.900
MARIO'S GAME GALLERY	39.900
MASTER LEVELS OF DOOM	69.900
MASTER OF MAGIC	39.900
MASTER OF ORION	39.900
MAXIMUM ROADKILL	64.900
MECHWARRIOR II	99.900
MECHWARRIOR II Expans. Pack	49.900
MECHWARRIOR II Win'95	99.900
MEGAPACK 3	84.900
MEGAPACK 4	79.900
MEGARACE	29.900
MEGATRAVELLER 1	10.000
METAL MARINES Ita	49.900
MICROMACHINES 2 Spec. Ed. Ita	69.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MILE HIGH CLUB	29.900
MILLENNIA	54.900
MISSION CRITICAL	79.900
MONKEY ISLAND 2 Kit Ita	49.900
MONOPOLY	99.900
MONSTER BASH	29.900
MORTAL COIL	59.900
MORTAL KOMBAT 2 Ita	49.900
MORTAL KOMBAT 3 Ita	89.900
MS GOLF BOUNTIFUL GOLF CLUB	49.900
MYST	99.900
MYSTIC MIDWAY Ita	29.900
NASCAR RACING	39.900
NAVY STRIKE Ing	49.900
NAVY STRIKE Ita	89.900

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111 *Q.re* PRATI

PERGIOCO PERGIOCO

LUGANO (CH) Quartiere MAGHETTI 20

PINBALL WORLD CUP Ita	29.900
PLAYER MANAGER 2 Ita	99.900
POLICE QUEST SWAT Ing	79.900
POLICE QUEST SWAT Ita	119.900
POWER DOLLS	79.900
POWER,CORRUPTION & LIES	79.900
POWERHITS MOVIES	19.900
POWERHITS SCI/FI	19.900
POWERHOUSE Ita	89.900
PREMIER MANAGER 3 DeLUXE	49.900
PRIMAL RAGE Ita	39.900
PRISONER OF ICE Ita	99.900
PRO PINBALL THE WEB	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	99.900
PYROTECHNICA	29.900
QUARANTINE	29.900
QUEST FOR GLORY Shadows Darkn.	39.900
RALLY Ita	49.900
RAPID ASSAULT	49.900
RAPTOR: Call of the Shadows	19.900
RAYMAN Ita	79.900
REBEL ASSAULT 2 Ita	99.900

SUB BATTLE/PT BOAT SIM.	29.900
SUBWAR 2050 + SCENARIO	49.900
SUPER BOPPIN'	29.900
SUPER COACH	29.900
SUPER KARTS Ita	49.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO Ita	49.900
SUPERSPORTS 5 PACK	49.900
SYNDICATE Ita	49.900
SYSTEM SHOCK Ita	49.900
TANK M1A1 ABRAMS	29.900
TEAM YANKEE	19.900
TEGEL'S MERCENARIES	19.900
TEKWAR WILLIAM SHATNER'S	59.900
TEN PAK COMPILATION	59.900
TERMINAL VELOCITY	29.900
TERMINATOR:FUTURE SHOCK Ing	99.900
TERMINATOR:FUTURE SHOCK Ita	109.900
TERRACE	69.900
TERRANOVA	99.900

WINPAK DELUXE Win'95	49.900
WIPE OUT	64.900
WITCHAVEN	69.900
WOLF Ita	79.900
WOLFENSTEIN 3D	59.900
WOLFSBANE Ita	59.900
WOODRUFF & Schnibble of Azimut	39.900
WORLD CLASS CRICKET G.GOOCH	39.900
WORMS Ita	89.900
WU KUNG	39.900
X WING ENHANCED Ita	49.900
ZEPPELIN	39.900
ZONE RAIDERS Ita	79.900
ZOOL 2	29.900
ZOOP Ita	49.900
ZORK NEMESYS	94.900

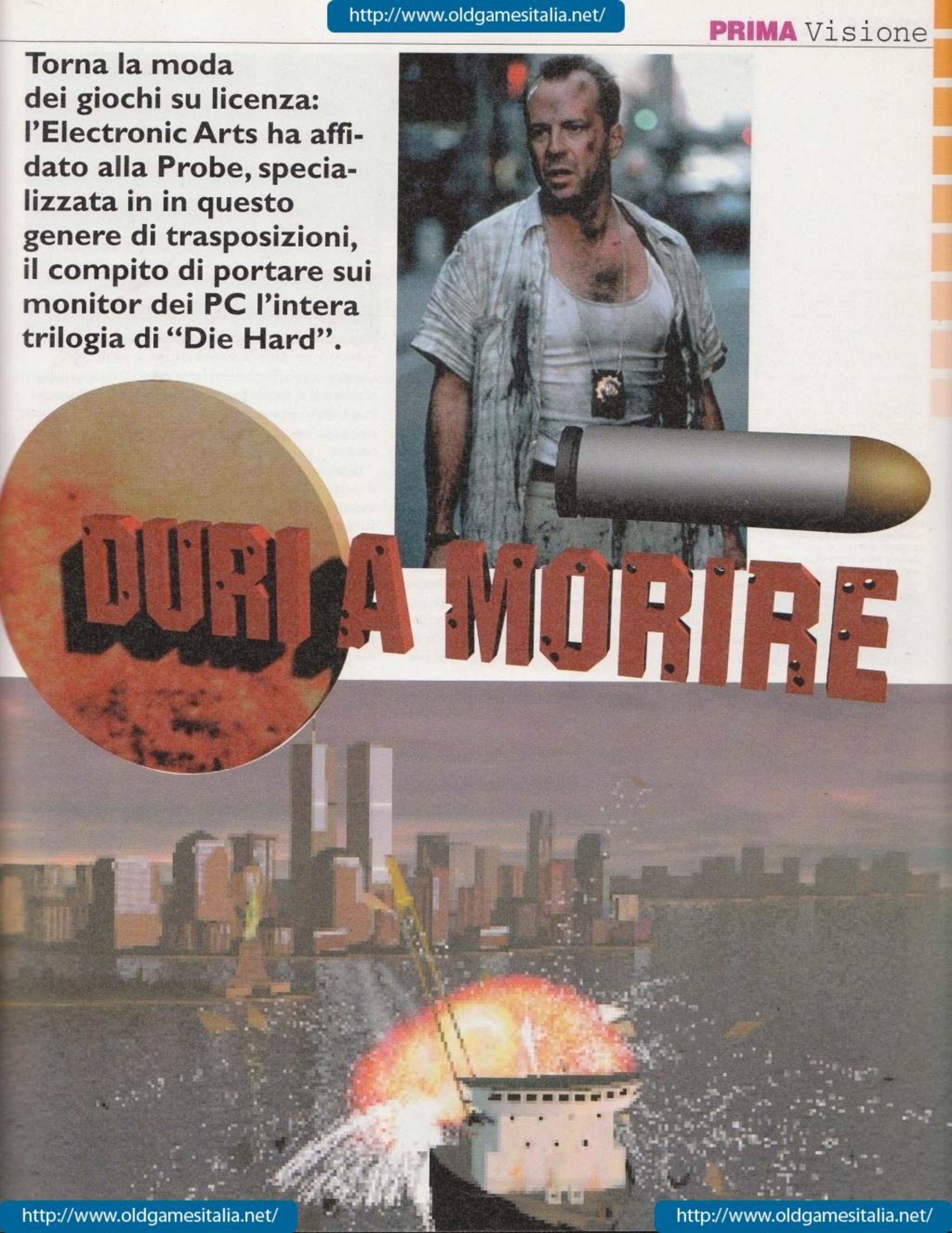
PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CARDUCCI 5

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Torna la moda dei giochi su licenza: l'Electronic Arts ha affidato alla Probe, specializzata in in questo genere di trasposizioni, il compito di portare sui monitor dei PC l'intera trilogia di "Die Hard".



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Grande assente all'ECTS Spring insieme alla Virgin, l'Electronic Arts ha mostrato a pochi eletti questa nuova trasposizione cinematografica per PC CD-ROM sviluppata dalla Probe Entertainment e prevista per l'estate, anticipando l'appuntamento californiano dell'E3. *Die Hard Trilogy* è, come si può intuire dal nome, un gioco che raggruppa tutte e tre le pellicole che hanno per protagonista Bruce Willis, ognuna rappresentata da un diverso stile di gioco.

La prima delle tre sezioni di gioco, quella più d'atmosfera, con aspetti strategici e diversi momenti di suspance, è tratta dal primo "Die Hard" ("Trappola di Cristallo", in Italia): il giocatore controlla il protagonista visto da dietro in terza persona, aiutato da una comodissima mappa bidimensionale sovrapposta nella parte inferiore sinistra dello schermo, e lo deve guidare fino ai terroristi che si sono impadroniti del Nakatomi Plaza tenendo in ostaggio alcuni impiegati. La strada, che si snoda dal parcheggio sotterraneo fino all'attico che si trova al dodicesimo piano dell'edificio, è lunga e irta di pericoli: ogni locale può nascondere un'insidia, e per portare a termine la missione non basta fare fuoco su tutto ciò che si muove, perché nell'edificio si trovano ancora dei civili. Quasi tutto ciò che compare sullo schermo può essere distrutto, e questo aggiunge un tocco di qualità al gioco: sparando su una vetrata, la si vedrà frantumare in mille pezzi, con le schegge di vetro che schizzano qua e là, così come se si sparerà a uno dei monitor che si trovano negli uffici. L'engine grafico permette un movimento fluido dei poligoni ricoperti di texture che appaiono sul video, e lo scrolling è estremamente fluido e convincente, senza rallentamenti nei (molti) momenti in cui l'azione è frenetica come nel film.

Tratto da "Die Harder" ("58 Minuti per Morire" in Italia), il secondo "capitolo" di *Die Hard Trilogy* è uno sparatutto in soggettiva in stile *Virtua Cop* (o, se non avete avuto la fortuna di provare il coin op della Sega, in stile *Operation Wolf* - anche se questo paragone può sembrare un po' troppo "retrò"): il punto di vista si muove automaticamente seguendo il percorso prestabilito, mentre bisogna muovere il mirino della propria arma sui nemici da uccidere e sugli **oggetti** da fare saltare in aria, facendo fuoco al momento giusto. Gli scenari sono tre, e seguono la trama del film (quindi chi lo ha visto proverà una piacevole sen-

OGGETTI

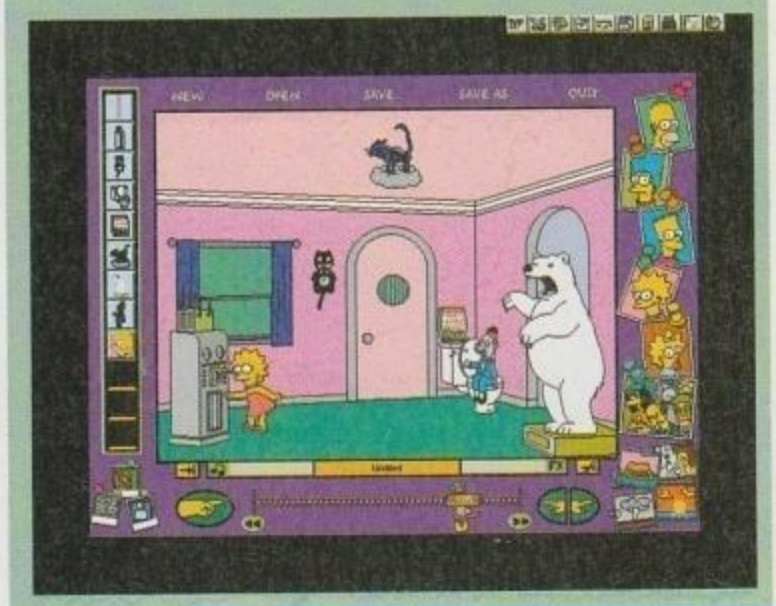
Sparando, sia volutamente che accidentalmente, sugli oggetti di contorno dello scenario, si possono produrre degli effetti che a seconda della situazione possono essere d'aiuto oppure semplicemente un estetismo di contorno. In città, per esempio, è possibile far saltare in aria le macchine parcheggiate, per non parlare delle vetrine dei negozi e del mobilio degli uffici. A quanto pare, *Duke Nukem 3D* ha fatto scuola...

Twentieth Century Arts

Die Hard Trilogy è il primo risultato pratico dell'accordo stretto tra Twentieth Century Fox Home Entertainment ed Electronic Arts, a seguito del quale l'EA si occuperà della distribuzione e della localizzazione dei prodotti Fox Interactive al di fuori degli Stati Uniti e del Canada.

Il secondo titolo frutto di questo patto sarà *The Simpsons Cartoon Studio*, un programma per PC e MAC previsto per luglio che permetterà di creare sul proprio computer un cartone animato utilizzando personaggi, sfondi e suoni della fortunata serie televisiva.

Il titolo, grazie alla sua interfaccia intuitiva e all'estrema facilità di funzionamento, sarà adatto sia a un pubblico "adulto" che a uno più giovane. Oltre a questo, la Fox Interactive avrebbe in cantiere anche la trasposizione di "X-Files", "The Indipendence Day" e "Il pianeta delle Scimmie".



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sazione di dejà vu e, in alcuni casi, saprà in anticipo che cosa succederà): si comincia dagli enormi saloni dell'aeroporto Dulles di Washington, per poi passare a un inseguimento a bordo di una motoslitta da neve sulle piste di atterraggio innevate e finire su di un elicottero.

L'ultima parte della trilogia è naturalmente tratta dal terzo e ultimo film della serie ("Duri a Morire"), in cui Bruce Willis dava la caccia a uno squilibrato che disseminava la città di congegni esplosivi. Lo stile di gioco, in questa sezione, è forse quello più divertente e coinvolgente: a bordo di una macchina (nel corso dei livelli capiterà di cambiare spesso mezzo - ce ne sono ben quindici - passando dal volante di un taxi a quello di una veloce e scattante Ferrari) bisognerà trovare e disinnescare le bombe sparse qua e là per la città, seguendo le indicazioni fornite da una speciale "bussola", combattendo contro il tempo e contro il traffico cittadino. La città di New York è stata fedelmente ricostruita e i più attenti riconosceranno le affollate strade di Wall Street, le verdi collinette di Central Park e le povere costruzioni di Harlem; i programmatori della **Probe Entertainment** hanno implementato diverse visuali, che contribuiscono a variare l'azione: alla visuale da dietro e sopra la macchina si aggiungono infatti quelle inusuali da davanti e addirittura da sotto (!).

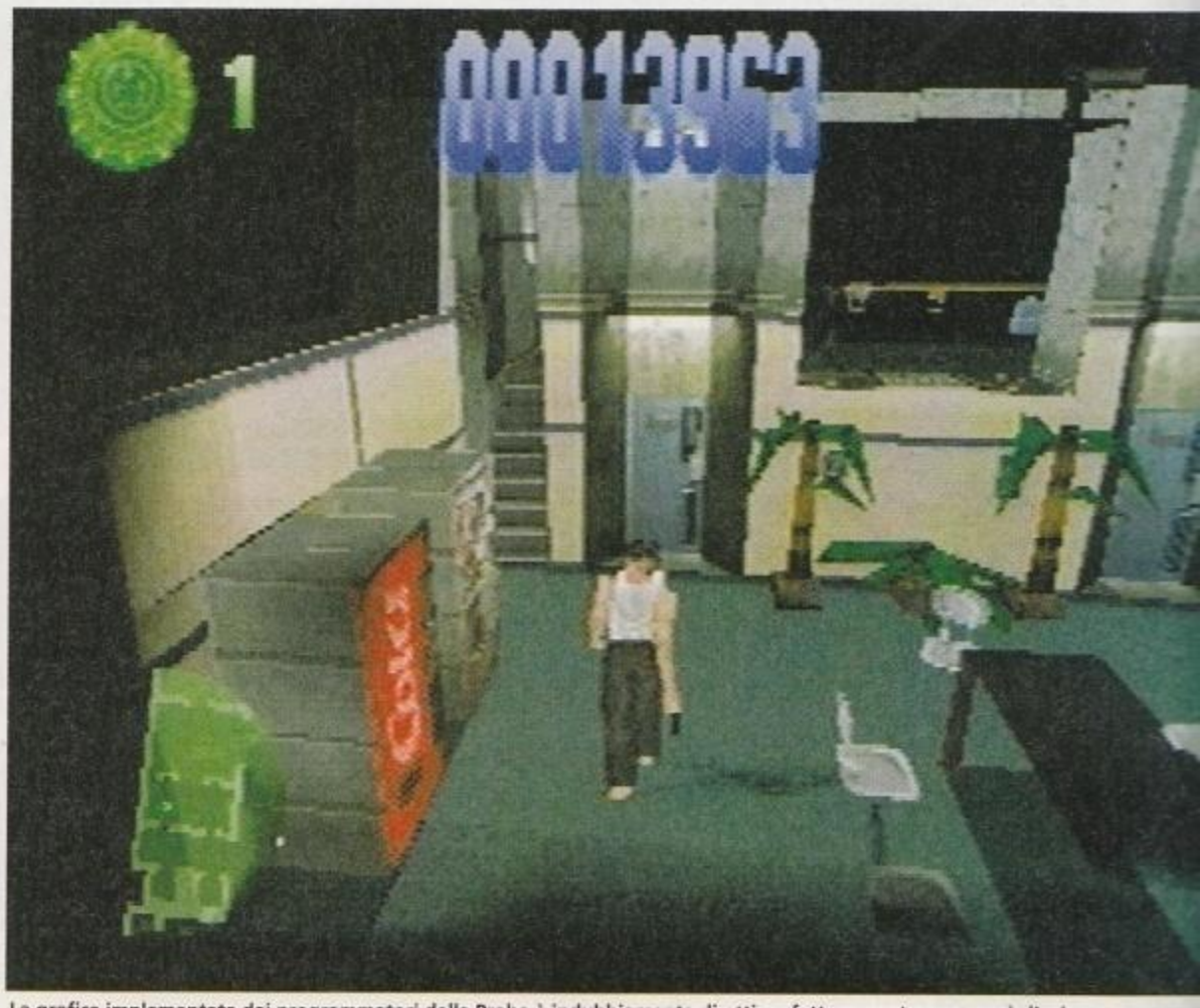
In tutti e tre gli episodi, la violenza non manca certo e anzi, in certi punti, raggiunge livelli fin troppo elevati: nemici trucidati, pozze e schizzi di sangue, esplosioni che scaraventano corpi senza vita a metri di distanza e civili crudelmente assassinati abbondano nei trentasei livelli di gioco, e con ogni probabilità non mancheranno di scatenare le ire dei "benpensanti", come qualche mese fa successe con l'acclamatissimo *Duke Nukem 3D* della Apogee. Tuttavia la Fox Interactive ha fatto bene i sui conti e ha preferito optare per una soluzione coinvolgente (anche se un po' troppo "forte") e che soprattutto rispecchi le situazioni della serie cinematografica.

L'insieme di questi tre giochi, ognuno caratterizzato da un perfetto feeling che ricrea le atmosfere dei film, e la varietà dell'azione fanno già intuire che *Die Hard Trilogy* possa diventare un hit: una volta tanto pare che una buona licenza possa dare vita a un buon gioco.

Derek Dela Fuente

PROBE ENTERTAINMENT

La Probe è ricordata soprattutto per alcune eccellenti conversioni da bar, che hanno sbalordito i possessori sia di PC che di Amiga. Indimenticabile è infatti la versione per home computer di *Mortal Kombat*, che emulava in maniera impressionante l'omonimo coin op che impazzava diversi anni fa in sala giochi, quando ancora l'Amiga era in "buona salute". Più tardi, la Probe è ritornata alla ribalta con *Mortal Kombat2*, il giocabilissimo seguito del picchiaduro più violento della storia, e *Alien*, un arcade per PC e Amiga che ebbe un discreto successo.



La grafica implementata dai programmatori della Probe è indubbiamente di ottima fattura: purtroppo, però, l'azione frenetica raramente ci concederà il tempo di soffermarci a constatarne la qualità.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

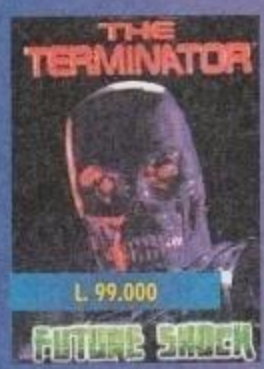
Db-Line

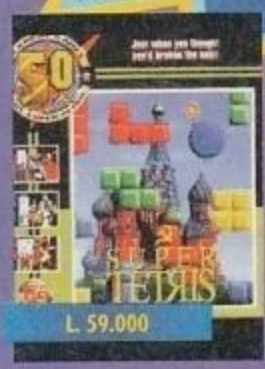
PARLI INTERNET? www.dbline.it

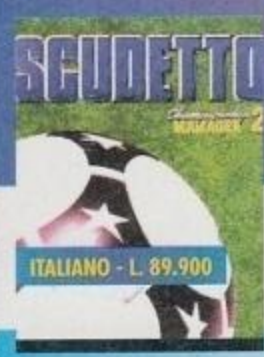
TEL. 0332/768000

I NOSTRI UFFICI COMMERCIALI SONO ATTIVI DALLE ORE 9:30 ALLE ORE 23:00. PER ORDINI SERALI TELEFONARE ALLO 0332/768000 OPPURE INVIARE FAX ALLO 0332/768066

BEST-SELLERS
I CD-ROM PIU' BELLI SCELTI PER VOI







3D WORLD BOXING (+ 5 GIOCHI)	L.	39.000
3D WORLD TENNIS (+ 5 GIOCHI)	L.	39.000
ACTION PACK CX 2600	L.	29.000
ACTUA SOCCER (ITALIANO)	L.	89.900
CIVILIZATION 2	L.	109.000
COMMAND & CONQUER	L.	99.000
DELUXE STRIP POKER 2 (+ 5 GIOCHI)	L.	39.000
DESTRUCTION DERBY	L.	99.000
DOOM 2 (ITALIANO)	L.	49.900
EF 2000	L.	109.000
F 14 TOMCAT (+ 5 GIOCHI)	L.	39.000
FATAL RACING (ITALIANO)	L.	89.900
FIFA SOCCER 96 (ITALIANO)	L.	109.000
FLIGHT SIMULATOR 5 (+ SCENARI ITALIANI)	L.	169.000
FLIGHT UNLIMITED	L.	89.000
FORMULA 1 GRAN PRIX (ITALIANO)	L.	89.900
GRAND PRIX MASTER (+ 5 GIOCHI)	L.	39.000
JUNGLE STRIKE	L.	59.000
M1 TANK PLATOON (+ 50 GAMES)	L.	59.000
MILLEMIGLIA (+ 5 GIOCHI)	L.	39.000
MORTAL KOMBAT 3 (ITALIANO)	L.	94.000
NBA LIVE 96	L.	109.000
NBA TOURNAMENT EDITION (ITALIANO)	L.	89.900
NIGEL MANSELL F 1	L.	39.000
RAY MAN (ITALIANO)	L.	84.000
SCREAMER (ITALIANO)	L.	79.000
SCUDETTO (ITALIANO)	L.	89.900
SPYCRAFT	L.	89.000
SUPER TETRIS (+ 50 GAMES)	L.	59.000
TERMINATOR FUTURE SCHOCK	L.	99.000
THUNDERHAWK 2 (ITALIANO)	L.	89.900
WARCRAFT 2 (ITALIANO)	L.	89.900

PREZZI IVA INCLUSA.

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

"BEST-SELLERS"

DUKENUMEN 3D L. 94.000 / TERRANOVA L. 99.000

REGALISSIMI

PER OGNI CD "BEST-SELLERS" ACQUISTATO IN REGALO UN CD-ROM

A TUA SCELTA, TRA QUESTI

DISPONIBILE LISTINO PRODOTTI PER RIVENDITORI

Db-Line SI RISERVA IL DIRITTO DI SCEGLIERE I CD-ROM IN OMAGGIO QUALORA QUELLI PRESCELTI NON FOSSERO DISPONIBILI.

WORLD OF GAMES

WORLD OF GAMES

VOL. 5 - CASNO - CARD MAZE - GAME

VOL. 6- SIMULATION SHAREWARE GAMES

VOL. 7- CHILDREN'S SHAREWARE GAMES

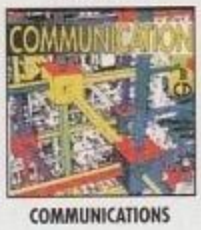
MEGASHARE 2

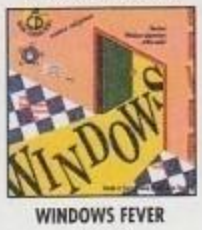
MEGASHARE 3

SUPERGAMES 4

MASTER PROGRAMMING

CLIPART - VOL. 3 ANIMALS


COMMUNICATIONS


WINDOWS FEVER VOL. 2

WINDOWS GAMES

ULTIMATE GAMES

MEDIASHARE 9

MEDIASHARE 13

I - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO /VA - TEL. 033
0332 / 767360 - bbs: 0332 / 767383 - e-mail: info@dbline.it - w

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

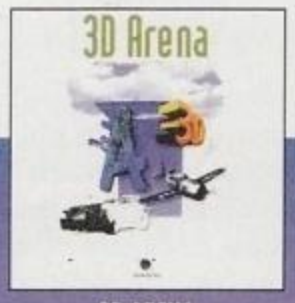
Db-Line

DISPONIBILE LISTINO PRODOTTI PER RIVENDITORI

TEL. 0332/768000

I NOSTRI UFFICI COMMERCIALI SONO ATTIVI DALLE ORE 9:30 ALLE ORE 23:00. PER ORDINI SERALI TELEFONARE ALLO 0332/768000 OPPURE INVIARE FAX ALLO 0332/768066

CD- ROM PROFESSIONALI PER PC - AMIGA - MAC

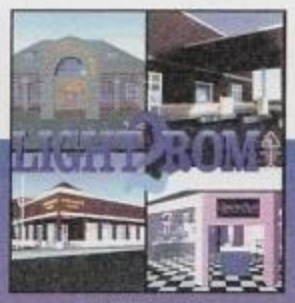


3D ARENA
PC - AMIGA L. 59.000

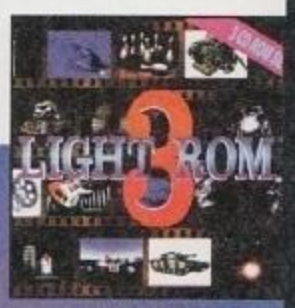
ERIC SCHWARZ CD
PC - AMIGA L. 49.900

IMAGINE ENHANCER CD
PC - AMIGA L. 79.900

LIGHT ROM
PC - AMIGA L. 89.000



LIGHT ROM 2
PC - AMIGA L. 89.000



LIGHT ROM 3
PC - AMIGA L. 119.000

LIGHTWAVE ENHANCER CD
PC - AMIGA L. 74.900

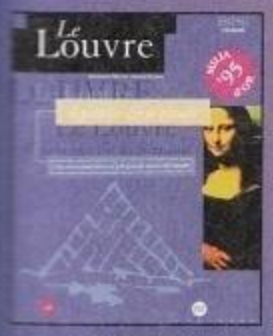
RAYTRACING
PC - AMIGA L. 76.000

BEST-SELLERS
I CD-ROM PIU' BELLI SCELTI PER VOI

TEXTURE PORTFOLIO - AMIGA
PC - AMIGA - MAC L. 99.000

THE WINDOWS 95 COMPANION
PC - L. 49.000

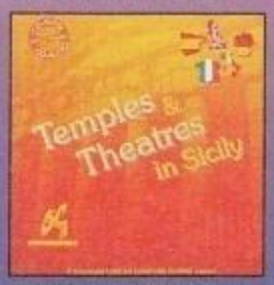
CD- ROM EDUCATIVI PER PC IN ITALIANO



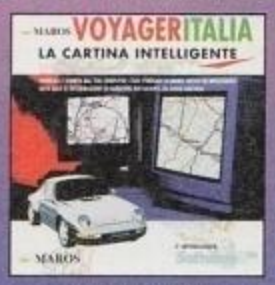
IL LOUVRE
L. 139.000

GENIAS ENCICLOPEDIA
MULTIMEDIALE - 7 CD L. 379.000

VIAGGIO IN ITALIA
L. 99.000



TEMPLI E TEATRI IN SICILIA
L. 29.000



VOYAGER ITALIA
L. 99.000

IL PIU' BEL CAMPIONATO
DEL MONDO L. 94.000

WINE GAMES
L. 84.000

PREZZI IVA INCLUSA

REGALISSIMI

PER OGNI CD "BEST-SELLERS" ACQUISTATO IN REGALO UN CD-ROM

A TUA SCELTA, TRA QUESTI

BASIC COLLECTION DEMO CD

GEEKWAD GAMES

LAWNMOWER MAN

MEDIASHARE 15

MULTIMEDIA SOUND AND ARTS VOL. 1

SHAREWARE COLLECTIONS VOL. 2

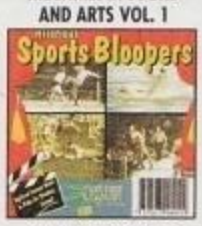
WINGAMES 2

THE BIG 3

ULTIMATE GAMES

VOLUME 3 STRATEGY SHAREWARE GAMES

VOLUME 4 ADVENTURE SHAREWARE GAMES



SPORTS BLOOPERS

SUPERGAMES 1

DB Line SI RISERVA IL DIRITTO DI SEGLIERE I CD ROM IN OMAGGIO QUALORA QUELLI PRESCELTI NON FOSSERO DISPONIBILI

COUPON DA COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A DB-LINE PER RICEVERE:

IN OMAGGIO IL LISTINO PRODOTTI

NOME E COGNOME _____ CITTA' _____ ETA' _____
VIA _____ N° _____
CAP _____ PROVINCIA _____
PROFESSIONE _____

BEST-SELLERS I CD-ROM PIU' BELLI SCELTI PER VOI

DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO /VA - TEL. 0332 / 768000 - FAX 0332 / 767244 - 768066
FAX 0332 / 767244 - info@dbline.it - www.dbline.it

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'edizione primaverile dell'European Consumer Trade Show è storicamente sempre stata più debole di quella autunnale, in cui le software house presentano a stampa e operatori di mercato i titoli previsti per la stagione natalizia. Quest'anno, però, sono stati in molti a dubitare dell'effettiva validità di una fiera che di proposte nuove ne ha mostrate davvero poche. Noi di ZETA avevamo persino ipotizzato la creazione di un badge personalizzato, che riportasse la scritta "Sì, lo sappiamo, verrà presentato all'E³!", tante sono state le volte che abbiamo ricevuto questa risposta mentre chiedevamo notizie sui giochi della prossima stagione. In conclusione, comunque, qualcosa da presentarvi siamo riusciti a metterlo insieme.
Sappiate, comunque, che i fuochi artificiali arriveranno da Los Angeles, il mese prossimo...

NOVALOGIC

Comanche 3

Dopo *Comanche* e *Werevolf vs. Comanche*, la Novalogic ci riprova presentando, ancora una volta, un simulatore del micidiale elicottero RAH-66 Comanche. Per l'occasione é stato realizzato un nuovo motore grafico denominato Voxel Space 2 che, oltre a garantire una superiore fluidità, dovrebbe risolvere l'annoso problema della perdita di definizione degli oggetti in primo piano. Garantita l'opzione per il gioco in multiplayer.

Armored Fist 2

Previsto per l'autunno in formato PC CD-ROM, *Armored Fist 2*, progettato sulla base del nuovo motore Voxel Space 2, rappresenta la naturale evoluzione del precedente simulatore di carroarmato targato Novalogic.

US GOLD

Jetfighter 3

È in fase d'atterraggio questo nuovo simulatore "Pentium oriented" in grado di rivaleggiare per grafica e fedeltà simulativa con il pluriblasonato *EF2000*. A bordo di uno dei tre aerei disponibili nella simulazione (F22, F14, F/A18) potrete sorvolare ben due milioni di miglia quadrate, fedelmente riprodotte in alta risoluzione.

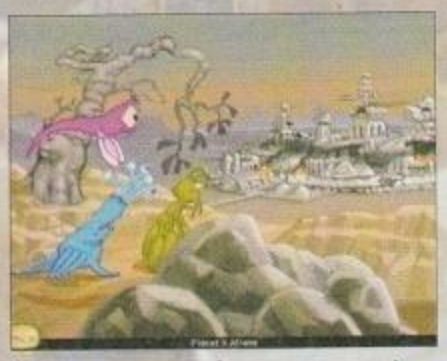
Witchaven 2

Dalla Capstone è in arrivo il seguito di *Witchaven* e porta con sé un nuovo motore tridimensionale, nuovi e più potenti incantesimi, il supporto per il gioco in multiplayer e, questa volta, perfino un potente editor di livelli.

Chaos Overlords

In questo gioco strategico ambientato nell'anno 2050 dovrete assumere il comando di una gang malavitosa e cercare di imporre, con la violenza più smodata, il vostro predominio su intere città. Alta risoluzione, possibilità di gioco in rete e ultraviolenza, in attesa di *Syndicate Wars*.

Orion Burger



Si tratta di un'originale avventura grafica in stile cartoon, dai toni piuttosto demenziali, in cui il giocatore controlla un personaggio che viene rapito da alcuni alieni, gestori di una catena di fast food intergalattica. Davvero notevoli le animazioni dei personaggi, tutti disegnati a mano, e la simpatica colonna sonora.

Olympic Soccer

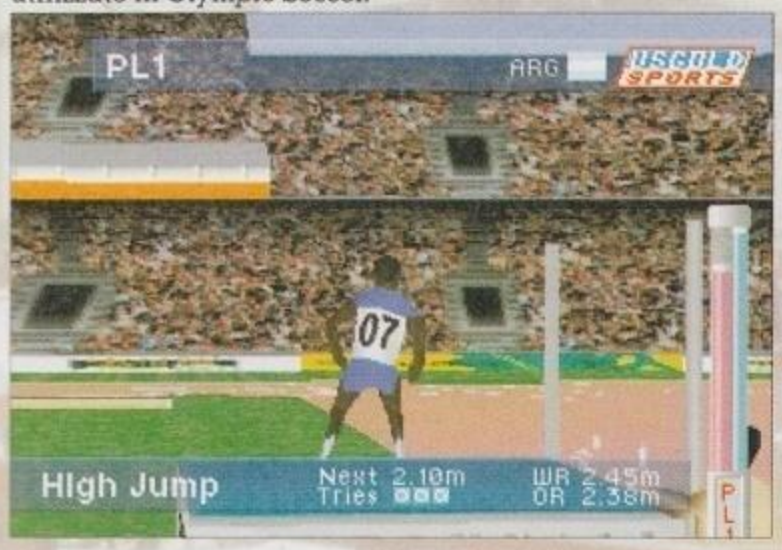
Anche la Us Gold propone la sua simulazione calcistica, basata sulla licenza ufficiale dei Giochi Olimpici di Atlanta del 1996. E, a occhio, sembra che non abbia tralasciato proprio nulla: giocatori e oggetti in poligoni 3D, motion capture, radiocronaca (voce di Alan Green), 18 diversi angoli di ripresa e replay. Un

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

serio avversario per *Actua Soccer* e *Fifa '96*. Per PC CD-ROM e console a 32 bit.

Olympic Games

Si tratta di una simulazione di tutte le classiche discipline olimpiche, realizzate - sempre sulla esclusiva licenza ufficiale dei Giochi Olimpici - con le stesse tecniche grafiche utilizzate in *Olympic Soccer*.



ACTIVISION

Blast Chamber

Rinchiusi in una stanza rotante che cela insidie mortali, fino a quattro giocatori potranno sfidarsi in questo arcade puzzle-game: quanti cristalli preziosi riuscirete a raccogliere senza farvi eliminare dai vostri avversari? La risposta a novembre di quest'anno (versione Win 95).

Hyperblade

Amate l'hockey ma vi piace anche il gioco sporco? Allora questa estate potrete sfogare i vostri peggiori istinti praticando questo sport futuristico di inaudita violenza: in una arena 3d, armati di tutto punto, dovrete cercare di penetrare l'area avversaria e segnare il maggior numero di goal possibili, magari facendo anche scempio - letteralmente - dei vostri rivali.

BLUE BYTE SOFTWARE

Albion

Dovrete attendere l'autunno di quest'anno per poter esplorare gli spaventosi segreti celati nel misterioso pianeta Albion. Questo è il primo GdR a utilizzare tre modalità grafiche diverse di visualizzazione (in alta risoluzione e tutte dettagliatissime) per immergere il giocatore nelle vicende: mappa bidimensionale, visuale 3D in soggettiva e mappa strategica tridimensionale per gestire i combattimenti più complessi. Notevoli poi le possibilità di interazione con i personaggi non giocanti, modellati su veri e propri differenti tipi di personalità umane.

Archimedean Dynasty

Previsto in versione PC CD-ROM per l'autunno, *Archimedean Dynasty* è una sorta di simulatore di sottomarino futuristico ambientato in un oscuro futuro in cui la Terra è stata totalmente devastata da una guerra nucleare. È quindi nelle profondità degli oceani che si giocherà - tra combattimenti, alleanze politiche e immancabili tradimenti - l'ultima battaglia per la sopravvivenza. E il tutto nello splendore di una dettagliatissima grafica in alta risoluzione.

DOMARK

Deathtrap Dungeon

Dalla fertile mente creatrice di Ian Livingstone, autore della fortunatissima serie di libri-game Fighting Fantasy (18 milioni di copie vendute), arriva questo nuovo gioco di azione arcade e avventura, completamente in 3D. Un sistema di combattimento ricco ma intuitivo, oltre cinquanta tipi diversi di nemici, illuminazione dinamica degli ambienti e possibilità di gioco in multiplayer sono solo alcune delle caratteristiche di questo titolo. Appuntamento nel dungeon a settembre per le piattaforme PC CD-ROM.

Total Mania

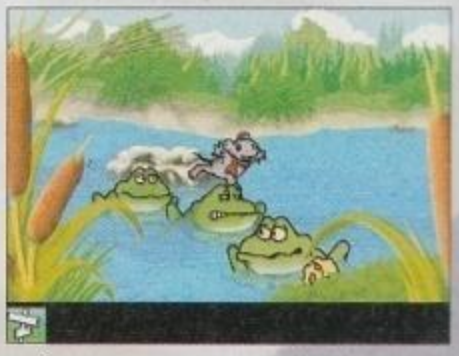
In un lontano futuro, al comando di una squadra di cyborg armati con le più devastanti armi offerte dalla tecnologia, dovrete impegnarvi nel disperato tentativo di liberare l'umanità dalla incombente minaccia dei terribili robot Mechanoid. In uno stile grafico isometrico che ricorda da vicino *Crusader*, a metà strada tra strategia e azione frenetica, *Total Mania* promette una grande giocabilità che potrete verificare già a maggio (PC CD-ROM).

Terracide

Sono ben ventiquattro le missioni disponibili - alcune ambientate anche in interni - in questa ennesima simulazione di combattimento spaziale tridimensionale in soggettiva. Oltre alla presenza della ormai consueta opzione per il gioco in rete, il gioco vanta anche il supporto di alcune schede acceleratrici 3D. In uscita a giugno per PC CD-ROM.

MAXIS

Marty And The Trouble With Cheese



Si tratta di un cartone animato interattivo basato su di un sistema di riconoscimento vocale, espressamente ideato per catturare l'attenzione dei più piccoli, che potranno aiutare il simpatico topolino Marty a recuperare il suo pezzo di formaggio. Così facendo potranno partecipare ad una serie di piccoli giochi educativi , tutti gestibili attraverso il solo utilizzo di un microfono. Per PC e MAC.

http://www.oldgamesitalia.net/

The Mindwarp

Ricordate il mitico film "Viaggio allucinante" dove alcuni uomini appositamente miniaturizzati venivano iniettati nel corpo di un altro uomo? Bene, in *The Mindwarp* potrete rivivere un'esperienza simile navigando con una veloce astronave nell'immenso cervello di una creatura aliena. Solo riflessi fulminei e un'attenta pianificazione strategica vi permetteranno di sopravvivere in questo bizzarro e velocissimo arcade 3D. Per PC CD-ROM questa estate.

OCEAN

Offensive

Per gli amanti dei giochi di strategia è in arrivo *Offensive*, un wargame basato sui più famosi scenari della Seconda Guerra Mondiale, che dovrebbe unire a un'estrema accuratezza della simulazione, una giocabilità immediata paragonabile a quella di *Dune II* e *Sim City*. Realizzato in una prospettiva tridimensionale isometrica, disporrà di un potente sistema di zoom 3x. Per PC CD-ROM.

The Killing Grounds - Alien Breed 3d II

Per la gioia di tutti i possessori di Amiga, sta per uscire il sequel di *Alien Breed 3d*, che tanto successo riscosse lo scorso anno. Questa volta il capitano J.T.Reynolds, fuggito dalla base di ricerca Orisis, si ritroverà teletrasportato in una base aliena dove un altro orribile segreto aspetta di essere scoperto. Light sourcing, Gourad shading e la possibilità di guardare in alto e in basso renderanno l'esperienza ancora più terrificante del precedente episodio. E, in più, ci sarà anche un editor di livelli.

World Rally Fever

Programmato dal famoso Team 17, questo veloce gioco di guida arcade, realizzato in un originale stile Manga giapponese, promette una giocabilità senza pari - grazie anche a un nuovo e potente motore 3D - adatto anche ai PC meno potenti. Alla guida della vostra autovettura potrete sfrecciare su sedici differenti circuiti, costantemente insidiati da avversari dotati di una AI pericolosamente sofisticata.

Worms Reinforcements

Gli inarrestabili lombrichi guerrieri sono tornati portando con sé nuove e più potenti armi, nuove tracce audio, opzioni per il gioco in rete e un editor che consente di customizzare il proprio speech-pack. E per gli incontentabili anche la "Super Sheep", l'arma finale! Per PC CD-ROM.

Tunnel B1

Ambientato in un apocalittico e neppure troppo lontano futuro, questo veloce shoot'em up 3D ci pone alla guida di una astronave da combattimento, alla spasmodica ricerca di un dittatore pazzoide asseragliatosi in un dedalo di tunnel sotterranei, e fermamente intenzionato a distruggere la Terra.
Per PC CD-ROM, PlayStation e Saturn.

PHILIPS

Down In The Dumps

Sono stati necessari oltre due anni di lavoro per realizzare questa esilarante avventura addizionata di humor adulto e di una buon dose di violenza gratuita assolutamente demenziale. L'eccellente grafica renderizzata in stile cartoon (e in alta risoluzione) descrive efficacemente le disavventure di un gruppo di minuscoli alieni precipitati con la loro astronave sulla Terra e, più precisamente, in un...bidone della spazzatura! Da sperimentare su PC CD-ROM e MAC da ottobre.

Gearheads

La mente di Eric Zimmerman, considerato un guru nell'ideazione dei videogiochi, ha partorito, con *Gearheads*, uno dei titoli più bizzarri mai apparsi sullo schermo di un computer. Si tratta in sostanza di un gioco di strategia consistente nel far combattere tra loro dei piccoli giocattoli caricati a molla (avete presente la dentiera che saltella?), ciascuno con le proprie abilità e punti deboli. Da giugno per PC CD-ROM.

The Quintessential Art of Destruction

Dalla Cranberry Source, sotto la guida creativa di Jon Ritman, è in arrivo un nuovo shoot'em up 3D ideato con un'attenzione pressochè esclusiva alla giocabilità. Sono quindi a disposizione del giocatore un numero esagerato di armi e un modello di volo assolutamente non realistico. La tecnologia ENID™, implementata nel gioco consente inoltre la generazione totalmente casuale degli scenari in modo da proporre al giocatore sfide sempre diverse. Il gioco uscirà questo inverno per PC CD-ROM.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

Secret Mission

L'atmosfera dei romanzi di Raymond Chandler e di Ian Flemming rivive in questa avventura grafica punta e clicca, insieme a tutti gli stereotipi del genere: donne fatali, paesi esotici, fughe rocambolesche e misteriosi intrighi. Le centoventi locazioni - meticolosamente realizzate - presenti nel gioco, i trenta personaggi con cui interagire e una trama piena di colpi di scena fanno di questo titolo un "sorvegliato speciale". L'evasione è prevista in maggio per PC CD-ROM. Occhi aperti!

The Dame Was Loaded

Ancora una detective story è alla base di questa sorta di film interattivo interamente realizzato in FMV con la tecnica VideoBeam™, che dovrebbe consentire una straordinaria qualità video. Inoltre, la Beam Software, che ha realizzato il prodotto, afferma che questo sarà il primo videogioco a integrare filmati video con una giocabilità degna di un vero e proprio adventure punta e clicca. Gli scettici potranno verificare le versioni PC CD-ROM e MAC quest'estate (completamente in italiano).

Timelapse - Ancient Civilizations

In un'ambientazione fotorealistica e vagamente onirica che ricorda le atmosfere di *Myst*, è collocato *Timelaps*, un'avventura punta clicca che ci vedrà impegnati nell'esplorazione delle residue vestigia di antiche civiltà, come i Maya e gli Egiziani, alla ricerca di un professore di archeologia misteriosamente scomparso. Non mancheranno i puzzle - diversi per ciascuna civiltà - e inserti in FMV. Il gioco dovrebbe essere disponibile quest'autunno per PC CD-ROM e MAC.

Haunted House

Si tratta di un gioco per i più piccini, ispirato ai libri animati che hanno reso celebre Jan Pienkowsky nel mondo della letteratura per l'infanzia. Disseminato di elementi educativi opportunamente dissimulati nel contesto, e arricchito da ottime animazioni e da una suggestiva colonna sonora, è ideale per i bambini dai quattro anni in su. Per PC CD-ROM.

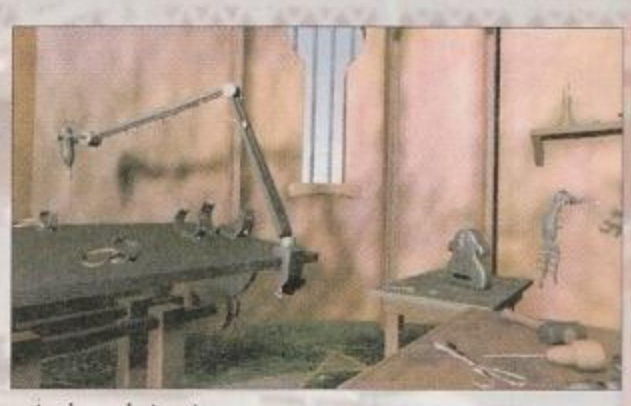
SALES CURVE INTERACTIVE

SWIV

Ritorna su PC una vecchia conoscenza degli appassionati di shoot'em up, e per l'occasione si veste a festa. Stiamo parlando *SWIV* (acronimo per Special Weapons Interdiction Vehicles), il mitico sparatutto di cui viene ora riproposto un seguito in un edizione 3D, altrettanto veloce e frenetico, caratterizzato da un ambientazione grafica arricchita dal light sourcing e dal texture mapping. Il gioco è atteso quest'inverno per PC CD-ROM.

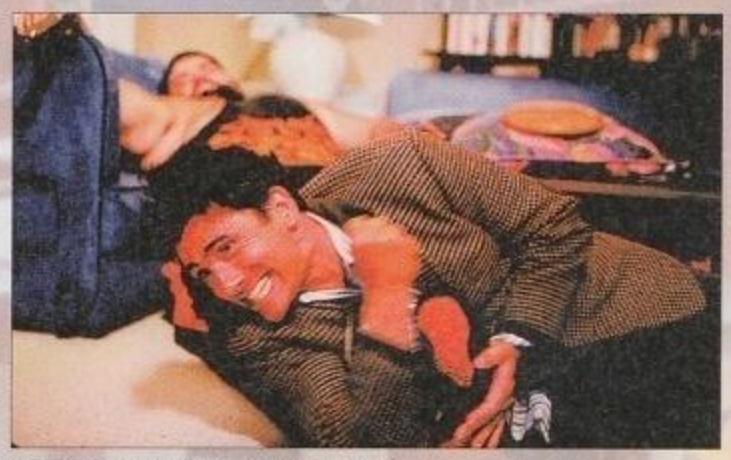
SIERRA

Lighthouse



In questa avventura grafica, a metà tra fantasy e fiaba, il giocatore, dopo aver assistito impotente al rapimento di una bambina, viene trasportato in una dimensione parallela governata da una diabolica creatura. Puzzle, enigmi e strani macchinari sono la chiave per risolvere il mistero che si cela dietro a questa inquietante storia. Disponibile quest'estate per PC CD-ROM.

Urban Runner



La Sierra continua le sue sperimentazioni in tema di film interattivi con questa colossale produzione di stampo hollywoodiano che dovrebbe rappresentare - a detta dei produttori - il primo vero adventure realizzato al 100% in FMV. Attori professionisti, quattro mesi di riprese, grafica in SVGA a migliaia di colori e un'interfaccia assolutamente intuitiva...che sia la volta buona? Disponibile a maggio per PC CD-ROM.

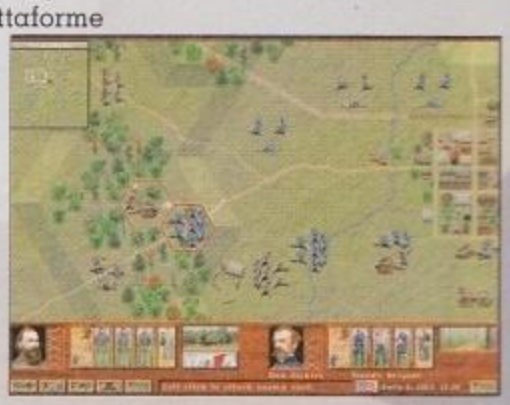
Space Bucks

Un titolo strategico che unisce il fascino della fantascienza al gusto della competizione economica all'ultimo sangue: scopo del gioco è costruire un impero intergalattico mediante il commercio, la guerra e - perchè no? - un po' di sano spionaggio industriale. Il tutto nello splendore di una dettagliatissima grafica in alta risoluzione completamente renderizzata. Disponibile in maggio per PC CD-ROM.

Rama

In questa avventura grafica totalmente realizzata in grafica 3D precalcolata e ispirata all'omonima saga fantascientifica ideata da Arthur C.Clark, il giocatore veste i panni di un giovane astronauta incaricato di esplorare un enorme vascello alieno arenatosi sulla superficie terrestre. Il gioco, contenuto su ben 3 CD, sarà disponibile per le piattaforme PC CD-ROM e MAC il prossimo Natale.

Robert E. Lee: Civil War General



Simulazione bellica ambientata in America durante la Guerra Civile, consente di rivivere, con una grande precisione storica, le grandi battaglie di quel periodo: da Gettysburg a Cold Harbor, da Fredericksburg a Chancelorville. Il gioco sarà disponibile per PC CD-ROM da giugno. Riuscirà a migliorare i risultati raggiunti dalla Empire con il suo *Civil War*?

http://www.oldgamesitalia.net/

Mission Force Cyberstorm

Nell' "anno dei Mech" non poteva mancare un gioco strategico dedicato al tema. *Mission Force Cyberstorm* pone il giocatore alla testa di una squadra di Bioderm (una sorta di Mech costruiti geneticamente) alla conquista dei territori posseduti dalle fazioni nemiche dotate, tra l'altro, di una potente AI. Il gioco si sviluppa in turni e viene giocato su di una mappa a esagoni, come nei più tradizionali wargame. Nei migliori negozi da giugno per sistemi PC CD-ROM (Win 95 e 3.1).

The Rise & Rule of Ancient Empires

La risposta della Sierra a Sid Meier e al suo affascinante *Civilization II*. Alla testa di uno dei sei imperi nascenti a disposizione, il giocatore deve espandersi politicamente, economicamente e militarmente per sopraffare e colonizzare gli altri cinque, gestiti dal computer o da un altro utente. La simulazione, di grande spessore, prevede anche la modalità multiplayer e un comodo tutorial on line. *The Rise & Rule of Ancient Empires* è atteso per il mese di maggio per PC CD-ROM (Win 95 e 3.1).

TELSTAR

Dj Fresh

A metà tra un puzzle game e un platform isometrico, *Dj Fresh* ci mette nei panni di un simpatico ragazzino che - armato solo di un pacchetto di chewingum, una bomboletta spray ed un berretto da baseball - dovrà liberare Dreamworld dall'oppressiva presenza dell'Imperatore. Saranno disponibili le versioni per PC CD-ROM, PlayStation e Saturn.

Fable

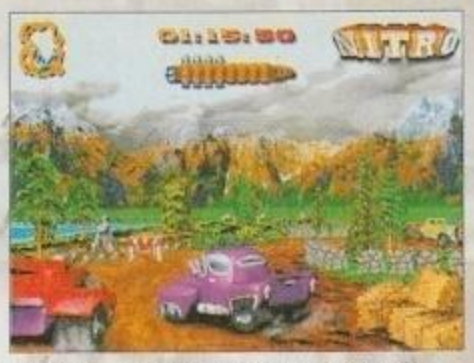
Disponibile per PC CD-ROM e MAC verso l'estate, *Fable* è una classica avventura punta e clicca ambientata in un mondo fantasy che vede il protagonista impegnato nella ricerca di quattro gioielli che, una volta riuniti, riporterebbero il normale fluire delle stagioni nelle terre desolate del Frozenland. Degna di nota la grafica in SVGA così come le animazioni curate da uno specialista dello staff Disney.

Onside

Ancora una simulazione calcistica prevista per PC e PlayStation, che prevede la gestione delle quattro maggiori leghe europee (inglese, italiana, tedesca e francese). Oltre alla radiocronaca in tempo reale e alle infinite visuali selezionabili (perfino attraverso gli "occhi del pallone"), sono stati implementati nel gioco ben 7.000 frame d'animazione per garantire la massima sensazione di realismo.

Opposite Lock

Un frenetica corsa automobilistica nello stile arcade 3D che ha reso famosi *Power Drift* e *Mario Kart*. Ogni comportamento irregolare è consentito e sono previsti oltre cento diversi tipi di oggetti disposti a bordo pista per essere colpiti al fine di ostacolare gli avversari. L'opzione multiplayer consente poi la contemporanea partecipazione di ben 32 giocatori. Per PC CD-ROM e PlayStation verso la fine dell'anno.



Speedrage

Ancora un veloce gioco arcade di corse automobilistiche che comprende venti livelli in due differenti ambientazioni geografiche. Il potente motore grafico a sprite, ottimizzato per macchine Pentium, ha consentito di realizzare una grafica interamente renderizzata e ricoperta di texture. Alcune locazioni segrete "off-track", la possibilità di giocare in due con uno "split-screen", e l'opzione multiplayer per 16 giocatori, completano la ricca dotazione di questo titolo. Appuntamento per i sistemi PC CD-ROM verso l'estate.

Starfighter 3000

Furiosi combattimenti spaziali a bordo di un caccia stellare. Ecco cosa promette *Starfighter 3000* offrendo ben 50 diverse missioni arcade equamente suddivise tra attacchi al suolo e combattimenti aria-aria, con l'ulteriore possibilità di controllare fino a dieci wingman. Le missioni, peraltro non sono lineari, e l'abbattimento o meno di determinati bersagli modifica l'evolversi delle missioni stesse. Sarà possibile decollare quest'estate su PC, Power MAC, PlayStation e Saturn.

Star System

Un'intricata trama basata sui viaggi nel tempo costituisce le solide fondamenta di questa strana avventura dinamica realizzata dalla Twilight. Purtroppo, potrete sperimentarne il potente motore 3D i complicati puzzle solo intorno agli inizi del prossimo anno, a patto che disponiate di un sistema PC CD-ROM.

Complete Tennis

Un gioco di tennis dall'aspetto decisamente spettacolare: i giocatori ed i campi di gioco sono stati riprodotti in modo fotorealistico, mantenendo fluide e dettagliate le animazioni previste. Tra le opzioni implementate è da notare la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente o in due, utilizzando lo "split screen". Disponibile per PC CD-ROM e PlayStation verso giugno.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE

Super Heroes

È ancora allo stato embrionale questo mix di strategia, azione e gioco di ruolo, vagamente simile a *Crusader*, ambientato in un lontano futuro in cui la terra é dominata dalla violenza criminale. Spetta al giocatore vestire i panni del supereroe (ve ne sono ventiquattro diverse tipologie) e riportare ordine e pace nel piccolo mondo isometrico tridimensionale.

Master of Orion II: Battle at Antares

La Microprose sta preparando questo naturale seguito del pluripremiato *Master of Orion* per PC CD-ROM. Scopo del gioco sarà quello di governare l'intera galassia ricorrendo di volta in volta allo sviluppo di nuove tecnologie, alla diplomazia e a sanguinosi combattimenti. Grafica rigorosamente in SVGA e supporto per il gioco in multiplayer.

Magic The Gathering

È finalmente in dirittura d'arrivo l'attesissima conversione per computer del famoso gioco di carte fantasy. Il CD-ROM conterrà il set originale Magic più i due set di espansione Arabian Nights e Antiquities. Altri set verranno poi resi disponibili separatamente come espansioni, cos" come l'opzione di gioco in rete tra due utenti.

1943: European Air War

È davvero notevole l'accuratezza storica di questo nuovo simulatore di volo per PC CD-ROM ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Ricchissime anche le opzioni che prevedono, tra le altre, il gioco in rete tra più utenti, un editor di missioni e la possibilità di scegliere il proprio velivolo tra ben venti aereoplani diversi.

WARNER INTERACTIVE

Safecracker

Safecracker è un particolarissimo incrocio tra un'avventura grafica ed un puzzle game. Il giocatore impersona il ruolo di un esperto di sicurezza che deve dimostrare la propria abilità ai superiori scassinando ben trentacinque diverse casseforti disseminate in una villa di cinquanta stanze. Grande grafica imperniata sul motore Quicktime VR che consente totale libertà di movimento negli ambienti 3D. Disponibile per PC CD-ROM in luglio.

Deadlock: Planetary Conquest

Deadlock rappresenta il primo titolo realizzato dalla Accolade che prevede la possibilità di essere giocato anche via Internet. Si tratta di una complessa simulazione gestionale di una colonia spaziale, realizzata - perché anche l'occhio vuole la sua parte - con un abbondante uso di grafica tridimensionale renderizzata. A giugno per PC CD-ROM (Win).

Return Fire

Una trama semplicissima, ma un notevole spessore strategico per questo frenetico arcade 3D di stampo militare. Scopo del gioco è infiltrarsi nel campo avversario utilizzando quattro diversi tipi di veicoli - ognuno con determinate debolezze e punti di forza - per "catturare la bandiera" nemica. Per PC CD-ROM, Playstation e Saturn da giugno.

The Chaos Engine II

Quest'autunno i possessori di Amiga potranno godere del seguito ufficiale di *Chaos Engine*, uno dei tanti capolavori dei Bitmap Brothers. Questa volta la prontezza di riflessi rappresenta un requisito necessario ma non sufficiente: il giocatore dovrà anche risolvere numerosi rompicapo e prendere difficili decisioni strategiche.

Star Control 3

Continua la saga di combattimento ed esplorazione spaziale con questo attesissimo terzo episodio di *Star Control*. Alla fine dell'estate - se possedete un PC CD-ROM o MAC - potrete entrare in contatto con ben ventiquattro diverse razze aliene accuratamente riprodotte anche con l'ausilio dei maghi degli effetti speciali di Hollywood. Per i giocatori amanti dell'azione non mancheranno neppure frenetici combattimenti in tempo reale.

http://www.oldgamesitalia.net/

EMPIRE

Flying Corps

Tornano i maghi della Rowan Software con quella che si preannuncia come la simulazione definitiva di combattimenti aerei ambientati negli anni della Prima Guerra Mondiale. Un nuovo, più potente motore grafico gestisce i ricchi paesaggi geografici, fedelmente ricostruiti in SVGA, con un frame rate davvero notevole, mentre il modello di volo sembra essere uno dei più realistici mai prodotti per questo genere di simulatori. Oltre alla possibilità di guidare un intero squadrone e di partecipare a quattro diverse campagne, sarà implementato anche un "paint-kit" per customizzare le decorazioni da applicare agli aerei. Il battesimo dell'aria è fissato per ottobre, e sono invitate le sole piattaforme PC CD-ROM.

MINDSCAPE

Warhammer 40.000: Dark Crusader

Ispirato al celeberrimo e omonimo wargame, *Dark Crusader* é stato realizzato come uno sparatutto arcade in soggettiva 3D - in stile *Doom* per intenderci - lasciando però spazio anche alla riflessione strategica, che risulterà determinante per sopravvivere agli attacchi di Genestealer & C. A maggio sugli scaffali del vostro negoziante di fiducia (PC CD-ROM).

Megarace 2

Dopo lo scarso successo di Megarace, la Cryo ci riprova proponendo nuovamente una serie di corse velocissime, graficamente realizzate in modo straordinario, con tanto di renderizzazione in tempo reale di oggetti e ostacoli. Ci riserviamo di verificarne l'effettiva giocabilità a giugno, mese per il quale è prevista l'uscita per PC CD-ROM.

BMG

Exhumed

Il nuovo prodotto "*Doom* style" della Lobotomy (il primo ad essere pubblicato dalla BMG) immerge il giocatore nelle misteriose atmosfere dell'antico Egitto. Il gioco comprende, oltre alla possibilità di guardare in ogni direzione, saltare, accovacciarsi e nuotare, anche un sistema di illuminazione dinamica in tempo reale e una vista opzionale in terza persona. La visita alle piramidi comincia in settembre per i possessori di PlayStation e Saturn, e in novembre per le piattaforme PC CD-ROM (per queste ultime sarà implementato anche il gioco in rete fino a 16 giocatori).

Firo & Klaw

Un cane-poliziotto obeso dal grilletto facile e un gatto che si guadagna da vivere truffando il prossimo sono i folli protagonisti di questa esilarante avventura arcade in prospettiva isometrica. Compito del giocatore è condurre i due attraverso la città fino a raggiungere il covo del boss della criminalità cittadina. Il tutto in una sontuosa grafica tridimensionale renderizzata che potrà apparire sui nostri PC CD-ROM in agosto.

Rocket Jockey

Lo sport estremo è il vero protagonista di questo titolo, sempre che si possa definire "sport estremo" lo sfrecciare a folle velocità a cavallo di un razzo, effettuando curve veloci agganciandosi con una sorta di lazo agli oggetti fissi disposti lungo i lati del percorso. La velocità di questo divertente gioco tridimensionale si paga cara: sembra infatti che sarà richiesta, obbligatoriamente, una scheda grafica 3D. Disponibile per PC CD-ROM a fine anno.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

Grand Theft Auto

Inseguimenti mozzafiato attraverso le strade della città, clamorosi incidenti e furti d'auto: tutto questo è *Grand theft auto*. Nel più totale disprezzo del codice della strada potrete scegliere il mezzo di locomozione da voi preferito per seminare il panico tra gli abitanti delle tre città incluse nel gioco. Sarà possibile apprezzare la suggestiva prospettiva dall'alto a partire da ottobre, su PC CD-ROM, Playstation e Saturn

EVENT

Raven

Primo episodio di una lunga collana, Raven è un'avventura grafica con inserti arcade ambientata nel mondo fantastico di Neverworld, realizzata dall' italiana Colors. Maggiori informazioni potete trovarle tra le news di questo stesso numero.

Run Ball

È stata l'italiana Lightshock ad aver prodotto Run Ball, un gioco arcade che si colloca a metà tra un piacchiaduro e...il gioco della "palla avvelenata"! Realizzato in chiave umoristica, con una grafica in stile cartone animato, garantisce, nella sua semplicità, una grandissima giocabilità.

Fight'n'jokes

Si tratta di uno spassosissimo beat'em up, realizzato dai Nasty Brothers, colmo di personaggi caricaturali fortemente caratterizzati e realizzati con una vivace grafica cartoon. Davvero divertenti le mosse finali - diverse da combattente a combattente - denominate "Dementiality".

TITUS

Metal Rage

Un gioco di simulazione arcade tridimensionale, ambientato in un vicinissimo futuro che vede il giocatore impegnato nel tentativo di difendere la terra da un improvviso attacco alieno. Il gioco può essere affrontato secondo un approccio strategico od uno più propriamente "action".

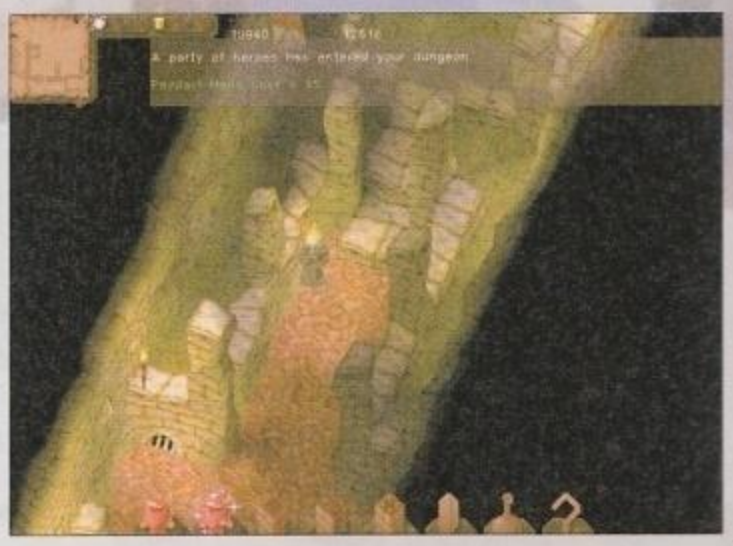
BULLFROG

Syndicate Wars

È quasi pronto il violentissimo seguito dell'ormai mitico *Syndicate*. Peter Molyneux questa volta ha superato sè stesso realizzando un'ambientazione fanta-cyberpunk assolutamente credibile: dopo l'implementazione del fantastico sistema di light sourcing dinamico, dei tabelloni pubblicitari stradali in stile Blade Runner , dell'engine grafico trimensionale con rotazione di 360 gradi, ultimamente l'attenzione dei programmatori si è incentrata nel mettere a disposizione del giocatore un arsenale assolutamente incredibile. Non solo sarà possibile distruggere interi palazzi con bombe nucleari tascabili, ma anche tendere sottili ma resistentissimi cavi attraverso le strade al fine di tranciare a metà gli ignari passanti che dovessero incapparvi! Tutto cio' - dato un buon Pentium - anche in SVGA.

Dungeon Keeper

Ultimi ritocchi anche per l' attesissimo simulatore di dungeon. I programmatori stanno completando la parte relativa alla gestione strategica, quella in cui il giocatore può fisicamente costruire il proprio sotterraneo e gestire le risorse disponibili, in una visuale in stile *Sim City*. Tra le fantastiche opzioni recentemente introdotte vogliamo indicare la possibilità di costruire prigioni e stanze di tortura ove - tra grida agghiaccianti - sarà possibile cercare di "convincere" gli sfortunati eroi catturati a cambiare bandiera. Gli stessi potranno poi essere utilizzati pér attirare altri loro colleghi nelle nostre grinfie. Eh sì, alla Bullfrog sono davvero cattivi!



http://www.oldgamesitalia.net/

E così vorresti comprare un PC. Perché accontentarti, quando puoi avere tutto?

Ogilvy & Mather

Un PC ricco di cose interessanti e giusto per le tue tasche? Grazie al cielo ci sono i nuovi Aptiva.

A tutto schermo. Il Total Image Video, grazie alla tecnologia MWave IBM, ti dà un'immagine nitida a tutto schermo. E con la compressione video MPEG potrai vedere davvero alla grande!

Siamo seri: divertiti! Il tuo schermo si riempirà di video-avventure straordinariamente realistiche. Diventa protagonista di un tecno-thriller negli abissi, prova a fare paracadutismo o vola fin sulla luna.

Benvenuto nel multimediale. Emozioni senza paragoni ti aspettano con i nuovi Aptiva.

Hai 5 minuti a disposizione? Ecco tutto il tempo che ti serve per far girare il tuo nuovo Aptiva.

E' tutto preinstallato. Finalmente puoi goderti il panorama del tuo nuovo PC con la divertente Guida Aptiva.

Ma cos'è: un computer o un Hi-Fi? Il sistema TheatreSound ti dà un suono di qualità digitale attraverso due mega altoparlanti da 30 watt o attraverso i due super bassi del sistema sonoro integrato Sub Woofer Cambridge Soundworks.

Aptiva Communication Center. Comunica con chi vuoi. Il tuo Aptiva è anche telefono, fax e segreteria telefonica.

Accedi a Internet con un solo tasto. Impara a navigare e imbarcati per un incredibile viaggio di scoperte insieme ad altri milioni di cyber viaggiatori.

Risparmia tempo ed energia. L'esclusiva funzione Rapid Resume ti permette di spegnere il tuo Aptiva senza dover prima chiudere nessuna applicazione. E per riaccenderlo? Ti basta premere un tasto e via.

Mentre dormi il tuo Aptiva lavora. Grazie all'esclusiva funzione di "risveglio per chiamata", puoi accendere il tuo Aptiva con una telefonata. Aptiva riconosce fax, dati e telefonate e lavora anche quando non ci sei.

Mille cose interessanti. Come l'Enciclopedia Interattiva Compton, Wall Street Money, Photo Display (per il tuo album Photo CD) e tanti programmi per i ragazzi, come Hyperman, Magic Theatre, Jumpstart Kindergarten e Undersea Adventure.

Due processori sono meglio di uno. La combinazione di un processore mediale IBM e di un processore Pentium rende Aptiva più veloce ed assicura suoni più potenti ed immagini più nitide.

Software in dotazione. Il tuo Aptiva ha già preinstallato Windows '95. E come super bonus ci sono anche Lotus SmartSuite 4 e Microsoft Works, pronti da caricare per le tue necessità di word processing e di calcolo e per creare entusiasmanti presentazioni grafiche.

E se dovessi aver bisogno di aiuto? Niente panico! Aptiva gode dell'assistenza gratuita HelpWare IBM, una linea telefonica pronta ad aiutarti 24 ore su 24, tutto l'anno.

Il valore imbattibile. Aptiva ti offre tutto quello che hai letto a partire da 4.090.000 lire*. Ma attenzione: puoi avere un Aptiva multimediale con un sacco di titoli anche a partire da 2.890.000 lire**.

PC MAGAZINE AWARD 95

Aptiva

*IVA esclusa, mod. 132 Minitower. **IVA esclusa, mod. 121 Desktop. Aptiva, HelpWare, Total Image Video, TheatreSound, MWave, Launch Pad e Rapid Resume sono marchi IBM Corp. Pentium è un marchio Intel Corp. Windows '95 è un marchio Microsoft Corp. SmartSuite è un marchio Lotus Corp. L'indirizzo IBM in Internet è http://www.ibm.com. L'indirizzo dei PC IBM è http://www.pc.ibm.com.

mod. 132

IBM

Soluzioni per un piccolo pianeta

Rivolgiti ai Concessionari o ai Rivenditori IBM o chiama il Numero Verde 167-016338 o il Direct Fax 039-600.6001 @it.ibm.com.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il computer del 2000

Microsoft e Oracle, rispettivamente la prima e seconda casa di software al mondo, stanno combattendo una battaglia titanica per definire il computer del terzo millennio. ZETA esamina i pro e i contro di ciascun sistema.

Provate ad immaginare se per guardare un programma in TV aveste bisogno di un apparecchio televisivo per le reti RAI e di uno per le reti Mediaset-Fininvest. Oppure se per vedere il posticipo del campionato di calcio su Tele+2 doveste acquistare un "decodificatore" per ogni nuova stagione calcistica.

Non è un'idea entusiasmante, vero? Questo però è quello che succede agli utenti di computer anno dopo anno da ormai troppo tempo.

In quanto appassionati di videogiochi e utenti di computer, sapete fin troppo bene che i PC invecchiano molto in fretta. Sarà la legge dell'obsolescenza o un corollario della legge di Murphy, ma se due anni fa avete speso tre milioni per comprare un PC, oggi avete tra le mani una macchina ormai al tramonto.

Due anni fa il massimo sul mercato era un 486 a 66MHz: nel 1994 su una simile "bestia" lo stato dell'arte del divertimento interattivo dell'epoca, giochi come *Tie Fighter* o *Ultima VIII*, schizzavano alla velocità della luce. Oggi con un 486/66 ci fate girare Zoop, forse.

E se volete continuare a giocare il "top" in circolazione, state sicuramente - se non l'avete già fatto - per tirar fuori altri tre milioni per un Pentium 166Mhz, che sarà obsoleto fra due anni o anche meno.

Questo ciclo vizioso che ormai dura da circa 15 anni è la base su cui fondano le loro fortune i due partner del cartello Wintel, Microsoft e Intel.

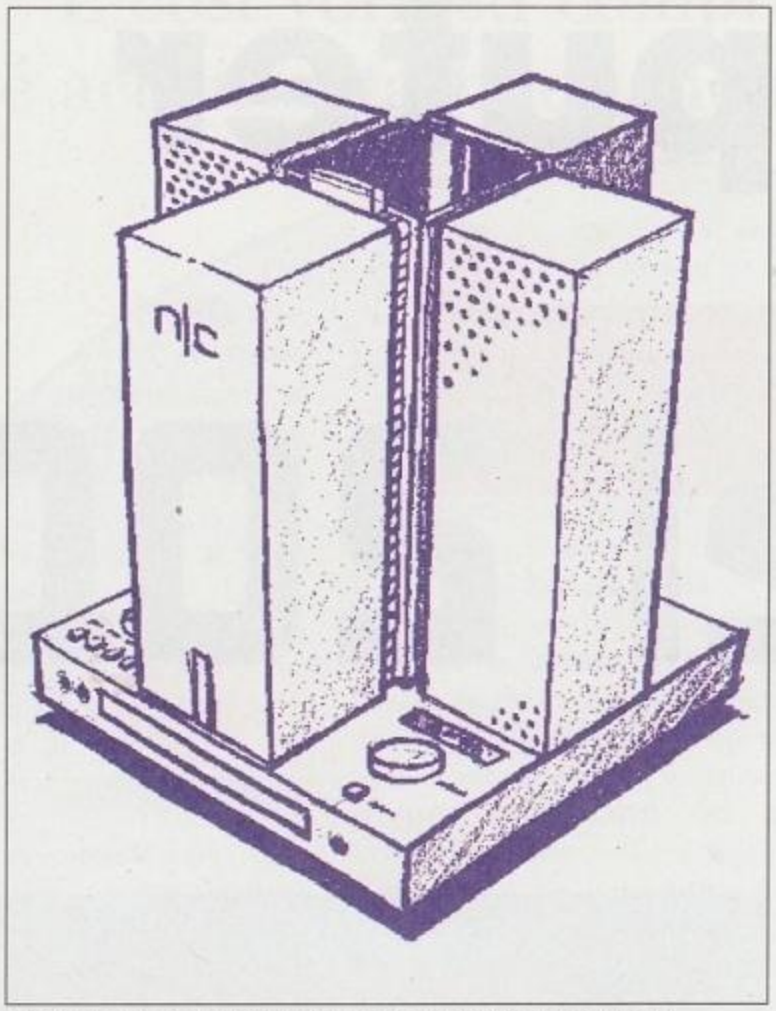
La loro speranza, ovviamente, è che il ciclo non si interrompa mai, ma qualcuno ha dei progetti diversi per il futuro dei computer. Il suo nome è Larry Ellison ed è il boss della Oracle, la seconda casa di software al mondo - dopo la Microsoft - e la prima per quanto riguarda il settore specifico dei database.

Il Pippin, nato come semplice lettore multimediale, potrebbe diventare il primo Network Computer in commercio.

Il progetto di Ellison è il seguente: creare un computer da 500 dollari, dotato di processore RISC, qualche megabyte di memoria (generalmente si parla di 4 MB), un'interfaccia per il collegamento di rete, ma privo di monitor e hard disk, che offra accesso alla World Wide Web, posta elettronica, elaborazione testi e non meglio definite funzionalità multimediali (cioè la possibilità di ricevere e inviare audio e video). Il software necessario - sistema operativo e programmi - verrà scaricato dalla rete solo quando serve e non ci sarà bisogno di fare continui upgrade ogni diciotto mesi o giù di lì. In pratica «gli NC sono aggeggi specializzati che eseguono una gamma di compiti specifici». Alcuni saranno utilizzati «principalmente per comunicare, altri per "information browsing", altri ancora per divertirsi». In altre parole, Ellison propone il "modello" delle macchine dedicate - delle console, per intenderci, ma anche

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Sembra un CD con quattro altoparlanti, ma in realtà è un'ipotesi di NC.

degli elettrodomestici - applicato al mondo di Internet. Oracle non costruirà i network computer: ne licenzierà la tecnologia alle case di hardware interessate, ma soprattutto fornirà l'infrastruttura software necessaria a costruire il complesso di server in grado di gestire e far funzionare l'NC. Hanno già espresso il loro interesse - e anche qualcosa di più - case come IBM, Hitachi e Apple ma anche Sega, Sony e Nintendo hanno già annunciato che stanno valutando l'ipotesi di integrare un modem alle loro console della nuova generazione, trasformandole in pratica in un NC indirizzato al mercato del divertimento interattivo.
In realtà un "entertainment NC" esiste già in embrione: è il Pippin, sviluppato dalla Apple inizialmente come semplice lettore di CD-ROM, ma perfettamente in grado di navigare nella Rete. Non a caso il nome giapponese della macchina che verrà tra breve commercializzata dalla Bandai è @t Mark, dove quel "@" non lascia alcun dubbio sul suo utilizzo come apparecchio di comunicazione.
Senza lo sviluppo tumultuoso della rete delle reti (che solo cinque anni fa non esisteva) il Network Computer non solo non sarebbe stato possibile ma neanche ipotizzabile. Se è vero che il successo dell'hardware dipende dal software, il Network Computer può contare su un serbatoio inesauribile di pagine Web oggi e di **Java applets** domani. Java, un linguaggio di programmazione a oggetti, è parte integrante del progetto Network Computer. Creato dalla Sun Microsystems, Java è perfetto per l'era di Internet - quando, secondo gli esperti, i computer funzioneranno più da mezzi di comunicazione che da calcolatrici e macchine da scrivere dopate a steroidi.
Se da una parte la Rete è il punto di forza del progetto NC, dall'altro è il suo tallone d'Achille. I collegamenti a 14.4 o anche 28.8 sono troppo lenti e inaffidabili: l'NC potrà puntare a un mercato di massa solo quando saranno adottate tecnologie come l'**ATM** e i modem via cavo che consentono collegamenti a banda larga. Il costo della connessione telefonica sarà un altro ostacolo da superare. E visti i costi delle bollette Telecom, in Italia sarà un ostacolo insormontabile.
L'obiettivo prioritario di Oracle, almeno in questa fase iniziale, sono gli utenti professionali che «usano i loro computer principalmente per scrivere documenti, compilare moduli e inviare e ricevere posta elettronica». L'alto investimento iniziale, il costo di manutenzione di un PC e il limitato numero di programmi che questi utenti utilizzano, portano, secondo Oracle, «a un'interessante conclusione: che esiste un mercato per un apparecchio a basso costo in grado di "far girare" le applicazioni utilizzate dagli utenti professionali e che non abbia costi di manutenzione». Il secondo obiettivo, o mercato, sono le scuole alla disperata ricerca di computer a basso costo. Il terzo i consumatori. E i giochi? È ancora difficile rispondere a questa domanda, poiché non è ancora dato sapere che tipo di giochi potranno funzionare su una macchina priva di hard disk. Il discorso "divertimento interattivo" è a lungo termine - certamente ci vorrà del tempo prima che un gioco programmato in Java possa competere con *Command & Conquer* o *Rebel Assault II*, ma le vie di Internet sono infinite e qualunque stima di quello che succederà fra un paio d'anni è inevitabilmente destinata a sbagliare per difetto.
In un mondo come quello informatico, da sempre diviso in fazioni, il Network Computer, che la Oracle definisce «il più significativo mutamento di paradigma dai tempi del personal computer», è al centro di un acceso dibattito tra sostenitori e detrattori.
Le obiezioni di questi ultimi sono diverse: c'è chi dice che gli NC sono un ritorno al Grande Fratello, al concetto di computer centrale unico che è già stato sconfitto negli anni '80 con l'avvento del PC; chi afferma che gli utenti non saranno disposti a lasciare i propri file personali nella memoria di un server centrale; chi fa notare che simili tentativi sono già stati fatti e sono falliti perché nel mondo dell'informatica nessuno vuole prodotti con prestazioni "limitate"; chi, infine, afferma addirittura che i PC piacciono perché sono difficili e complessi da usare.
Tra i principali detrattori dell'NC c'è la Microsoft. Essendo l'NC privo delle risorse necessarie a far girare applicazioni basate sul sistema operativo Windows 95,

JAVA APPLETS
I programmi sviluppati in Java - chiamati applets - sono piccole applicazioni con compiti specifici che per le loro dimensioni ridotte "viaggiano" bene su Internet. Java è anti-virus e anti-manipolazione ed è indipendente dalla piattaforma su cui gira.

ATM
ATM è l'acronimo di Asynchronous Transfer Mode. Si tratta di una nuova tecnologia che renderà possibili velocità di trasferimento tra 1,544 e 622 MBps (Megabyte al secondo). Considerando che un modem a 28.8 ha una velocità di trasferimento di 28,8 Kbps, è facile rendersi conto che impatto una tale tecnologia avrà sulla Rete.

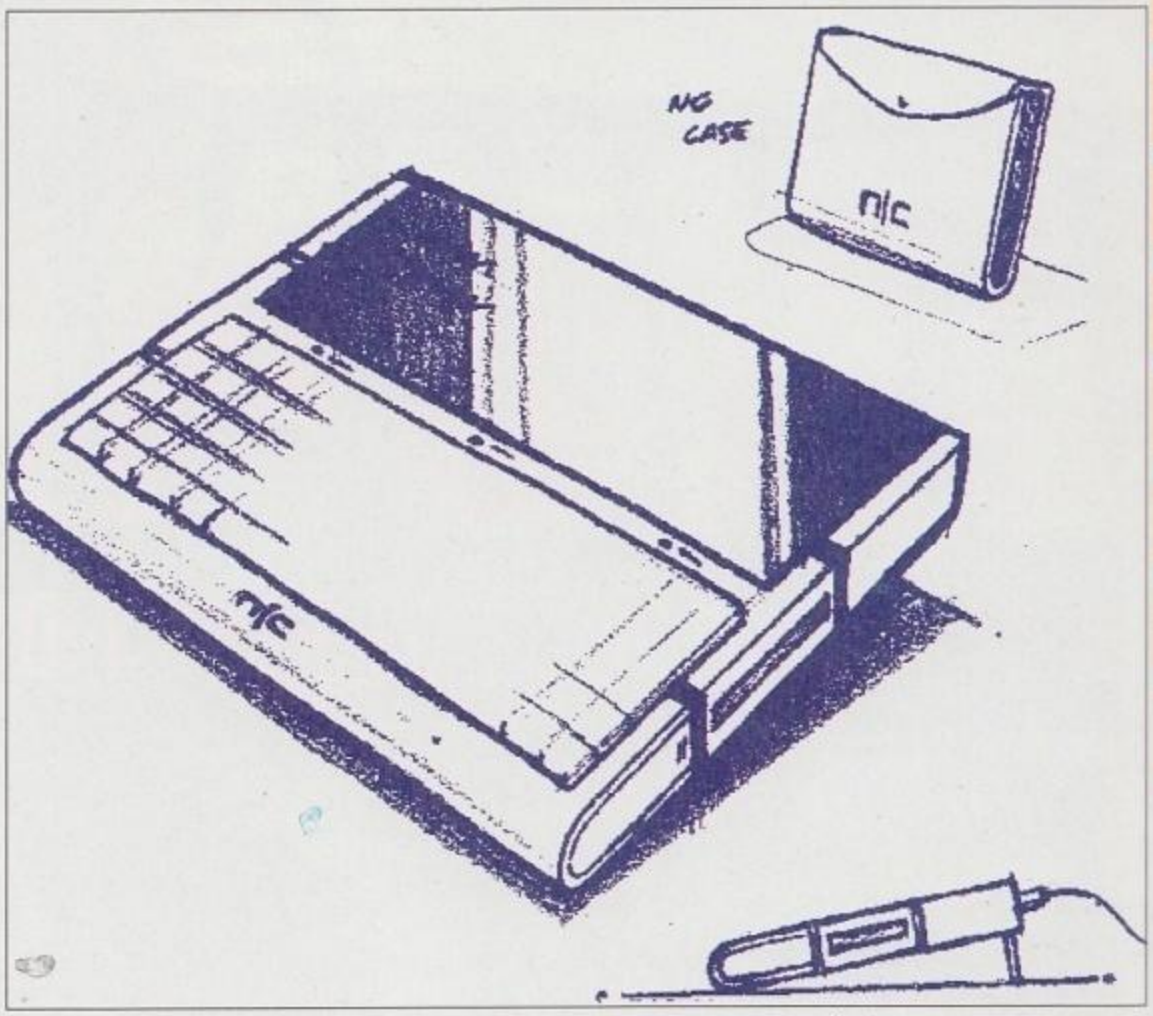
SIPC CONTRO NC

	SIPC	NC
Memoria RAM	8-16MB	4MB
Memoria locale	Hard disk, DVD-ROM	Nessuna
Upgrade	Tramite componenti esterni	Tramite il server
Schermo	Monitor a grande schermo	Televisore
Disponibilità	1997,1998	1996,1997
Prezzo	$1500-$3000	$500

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

un suo eventuale successo potrebbe minacciare il potere della Microsoft nel mondo PC.
La risposta di Bill Gates a questa minaccia è stata prima di dileggio, li ha definiti "stupidi terminali", ma si è fatta molto seria quando alla Microsoft si sono accorti che l'idea del Network Computer stava facendo proseliti.
Il futuro dei computer, dice Gates, si chiama SIPC non NC.
L'1 aprile scorso, davanti a più di 3000 ingegneri raccolti a San Jose in occasione della Windows Hardware Engineering Conference (WinHEC 96), Bill Gates ha presentato l'ossatura di una serie di tecnologie hardware - un'architettura generica, piuttosto che una specifica piattaforma di riferimento - che ha chiamato «Simply Interactive PC» (SIPC) e che nelle intenzioni della Microsoft dovrebbero trasformare il PC domestico nel «centro dell'home entertainment» e, dicono i maligni, contrastare l'offensiva del "cartello NC".
Il futuro dipinto da Gates è fantastico: un PC "sigillato" che non deve mai essere aperto per aggiungervi periferiche o altro, che si accende all'istante senza farci "attendere prego", come una radio o una console, che riproduce direttamente dalla scheda sonora audio SurroundSound, che può visualizzare immagini 3D a velocità da workstation, o quantomeno da Playstation, che può utilizzare un TV a grande schermo come monitor senza perdita di definizione dell'immagine, che può navigare su Internet ad altissima velocità, che può essere collegato all'impianto stereo, al televisore, al videoregistratore e al lettore DVD (quando arriverà) e funzionare da centralina di comando di tutti questi apparecchi.
Durante la dimostrazione, riportano le cronache, Bill Gates ha mostrato un apparecchio dal telaio sigillato disegnato dalla Hewlett-Packard che assomigliava a un videoregistratore ma era un PC (i designer dell'Olivetti Envision si sentiranno dei visionari). Ha dimostrato la qualità audio SurroundSound facendo girare degli effetti sonori per la stanza tramite un joystick , poi ha lanciato un gioco 3D in alta risoluzione su uno schermo da 31 pollici "living-room ready" (*sic* da PC Magazine Online) infine ha mostrato alcuni film in Digital Video Disk (DVD) su un altro schermo gigante col sonoro che, come prima, andava da un altoparlante all'altro.
Come indica chiaramente il nome, il concetto che sta alla base del SIPC è quello di semplificare la "macchina PC" così da renderla accessibile anche a coloro che non si intendono - né vogliono intendersi - di hardware. «Benché oggi il PC sia più facile da usare che in passato, non dobbiamo riposare sugli allori», ha (ben) detto Gates, il quale negli ultimi mesi deve probabilmente aver provato a far girare qualche gioco in Windows 95 accorgendosi che il cosiddetto "plug and play", così tanto sbandierato, è ancora una chimera.
Ma l'obiettivo della Microsoft non è solo quello della semplicità. È molto più ambizioso: «Le tecnologie SIPC renderanno il PC facile e comodo da usare quanto gli elettrodomestici di casa. I PC non solo saranno più interattivi e divertenti, ma anche più facili da collegare ad apparecchi consumer come il VCR, l'impianto stereo e il televisore. Il PC diventerà l'apparecchio centrale per il divertimento e le comunicazioni e sarà collocato insieme a questi apparecchi consumer nel salotto».
Purtroppo per Gates, di questi tempi, qualunque proposta della Microsoft - anche la più buona, e non v'è dubbio che lo standard SIPC presenti diverse buone idee - viene accolta con scarso entusiasmo.
Molti operatori sostengono che i prezzi devono scendere e non salire, mentre Gates propone di salassare ulteriormente le tasche degli utenti - un SIPC sarà quasi certamente più caro di un PC - quando già oggi il prezzo medio di 2000 dollari tiene i PC lontani dai due terzi delle case degli americani (e dai 7/8 delle case degli italiani).
Senza contare che neanche la Microsoft può essere certa che l'industria dei computer la segua: potrebbe ripetersi quello che è successo nel 1993 quando Gates esortò i costruttori di PC ad aderire ad un'architettura software universale il cui obiettivo era collegare i PC a fax, fotocopiatrici, telefoni e cellulari. Più di 60 aziende dichiararono che avrebbero sostenuto il progetto - denominato "Microsoft at Work" - ma la cosa non ebbe alcun seguito e finì nel dimenticatoio.
In conclusione, è difficile dire come la situazione evolverà e chi ne uscirà vincitore. I due contendenti sono entrambi aziende potenti e in grado di influenzare il mercato, quindi in teoria sarà la bontà delle rispettive proposte a decidere il successo dell'uno o dell'altro sistema. Anche se è possibile una terza via: che i due sistemi convivano, come già nelle case di molti di voi convivono un PC e una console.

Riccardo Albini



Un altro schizzo di Network Computer disegnato dalla Oracle: questo almeno sembra effettivamente un computer.

ZETA NET: PER SAPERNE DI PIÙ

Chi volesse leggere - in inglese - tutte le informazioni tecniche e i "libri bianchi" sulla tecnologia Simply Interactive PC può collegarsi al sito Microsoft al seguente indirizzo: http://www.microsoft.com/windows/thirdparty/hardware.
Il discorso tenuto da Bill Gates al WinHEC 96 è invece disponibile a http://www.microsoft.com/windows/events/winhec.htm
Per saperne di più sul progetto "network computer" l'indirizzo a cui collegarsi è http://www.oracle.com
In alternativa, collegatevi a ZETA.Net (http://www.infosquare.it/~zeta.htm) e troverete i link alle pagine di cui sopra.

http://www.oldgamesitalia.net/

A-10 TANK KILLER 2

SILENT THUNDER

VOLA BASSO, COLPISCI DURO!

CD.Rom
WINDOWS 95

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

SIERRA

LANCIATI IN VOLO NEL CACCIA D'ATTACCO RAVVICINATO PIU' LETALE MAI COSTRUITO.

- 24 missioni separate ma continuative (quello che fate prima influenzerà le azioni successive) nel Golfo Persico, in Colombia e in Corea.
- 10 tipi differenti di velivoli inclusi.
- 14 armi diverse, compreso il terribile cannone GAU-8A "Avenger".
- ambiente ultra-realistico con terreno in texture mapping incredibile.
- oggetti 3D altamente dettagliati realizzati utilizzando le tecnologie esclusive della Dynamix 3 Space™.
- grafica in alta risoluzione SVGA, suono e musica di qualità CD.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95 CON 8 Mb DI RAM, 486/DX 66, 5 Mb DISPONIBILI SU HD, LETTORE CD.Rom A DOPPIA VELOCITÀ, SCHEDA GRAFICA SVGA, SCHEDA SONORA COMPATIBILE WINDOWS, MOUSE.

£ 99.900

Numero Verde

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA TEST

ZETA non è solo una rivista di recensioni. Ma le recensioni giocano un ruolo importante nella rivista. Proporzionale ai prezzi dei giochi.
Siamo coscienti che oggigiorno i videogiochi siano cari, e sappiamo quindi che avete bisogno di giudizi chiari e imparziali.
TEST - la rubrica delle recensioni di ZETA - vuol essere proprio una guida all'acquisto per tutti gli appassionati di videogiochi.
Ciascun gioco recensito su ZETA è stato giocato a fondo e testato sotto tutti i punti di vista dai migliori recensori sulla piazza.
ZETA è una rivista indipendente. Il nostro "editore di riferimento" è il lettore, quindi potete fidarvi dei nostri giudizi. Il sistema di valutazione di ZETA - da 1 a 10, come a scuola - è così semplice che sembra fin banale.
E, proprio come a scuola, dal 6 in su un gioco è sufficiente, dal 5 in giù insufficiente.
Tutto qui.

Ecco il significato generale di ciascun voto.

10 Perfetto in tutti i sensi: un'idea geniale eseguita in modo impeccabile. Più che un classico, è una rivoluzione.

9 Un gioco di elevata qualità e originalità. Potrebbe essere un passo avanti per un genere esistente oppure un tentativo - riuscito - di crearne uno nuovo. Un classico.

8 Anche se non si può definire un classico, resta un signor gioco. A volte, può indicare un classico in alcuni generi altamente specialistici.

7 Un buon gioco. Un prodotto ben fatto di un genere già affollato di ottimi giochi, se non di classici.

6 Un gioco sufficiente. Forse realizzato con competenza, sicuramente con poca originalità.

5 Un gioco insufficiente. Qui i difetti cominciano a superare i pregi. Non c'è ancora da vergognarsi, ma certo ci sono modi migliori per spendere i propri soldi.

4 Un gioco di qualità scadente. Ha difetti strutturali sia per quanto riguarda il design che la programmazione.

3 Chi lo conosce lo evita.

2 Idem come sopra, ma peggio.

1 Idem come sopra, ma peggio ancora.

GIOCO CONSIGLIATO
Questi giochi sono garantiti dalla redazione di ZETA. Potete stare tranquilli: i vostri soldi sono spesi bene

Sistema: **PC-CD ROM**
Genere: **GUIDA**
Software House: **VIRGIN**
Sviluppatore: **INTERNO**

SPECIFICHE GENERALI
Volete l'ultimo capolavoro della Microprose o un'arcade frenetico del Team 17? Un'occhiata al computer di ZETA chiarirà i vostri dubbi.

Info

In questo box potrete trovare tutte le informazioni tecniche relative al gioco recensito. Spazio occupato su hard disk, processore minimo richiesto, dispositivi di controllo supportati, schede sonore sfruttate, configurazioni consigliate e richieste, memoria di base ed eventuali gestori di memoria superiore necessari: sapete benissimo quanto siano importanti questi dati, e su ZETA li troverete sempre chiaramente indicati.

9

+ Tutte le ragioni per cui può valere la pena acquistare il gioco recensito•Utilizzi innovativi delle tecnologie a disposizione•Programmazione di alto livello•Trama articolata•Grafica dell'altro mondo•Atmosfera evocativa•Musiche degne di un'orchestra sinfonica

– Volete sapere cos'è che non va in questo gioco?•Scrolling scattoso•Frame rate degno di un C64•Assenza pressoché totale di interattività•Grafica semplicistica•Effetti sonori inesistenti•Trama poco avvincente

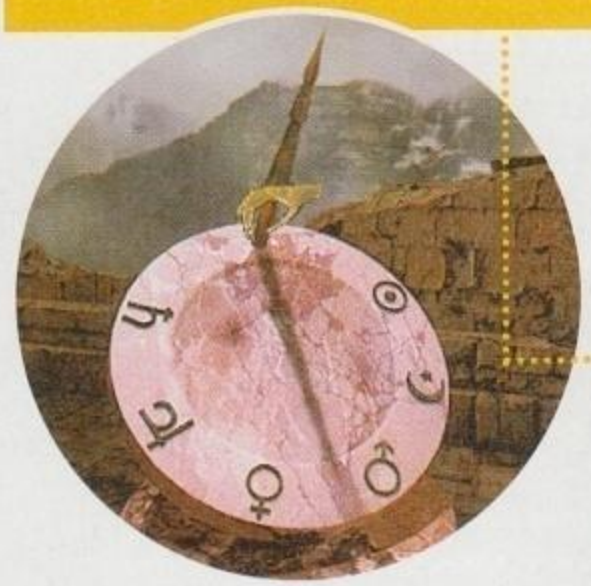
GIOCHI RECENSITI

500 NAZIONI	MICROSOFT	106
ABUSE	EA/ORIGIN	73
ALONE IN THE DARK 3	INFOGRAMES	103
ASSAULT RIGS	SONY	96
ATF	ELECTRONIC ARTS	83
B. G. GETTYSBURG	EMPIRE	87
BRAIN DEAD 13	EMPIRE	80
CHRONICLES O. T. SWORD	SONY	63
FANTASY GENERAL	MINDSCAPE	67
FAST ATTACK	SIERRA	59
FIGHTER DUEL	PHILIPS	70
FIGHTING SPIRIT	NEO	98
MTV UNPLUGGED	VIACOM	109
NBA JAM T.E.	ACCLAIM	94
PGA EUROPEAN TOUR	ELECTRONIC ARTS	92
QUEST FOR FAME	IBM	90
RIPPER	GAMETEK	77
SLAM TILT	21ST CENTURY	100
THE DIG	LUCASARTS	102
VAN GOGH	GIUNTI MULTIMEDIA	105
ZORK NEMESIS	ACTIVISION	54

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

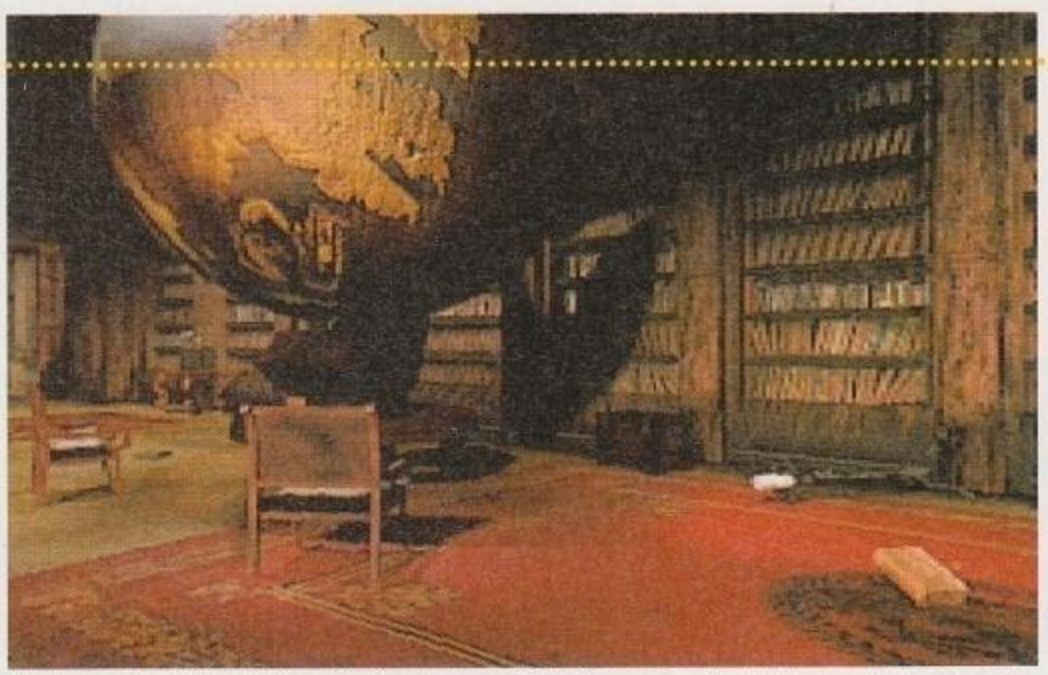
http://www.oldgamesitalia.net/

ZORK NEMESIS



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **ACTIVISION**
Sviluppatore: **INTERNO**

L'Activision ha rispolverato il mondo di Zork per un'altra, appassionante avventura dallo straordinario motore grafico e intrisa di un'atmosfera indimenticabile, ma con degli enigmi che si discostano dalla tradizione classica. Un passo azzardato o un passo falso?

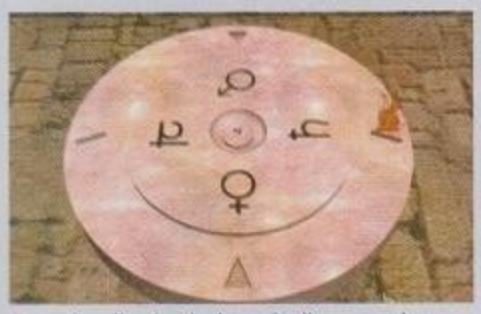


L'engine grafico Z-Vision da il meglio di se stesso negli interni, quando ruotando lateralmente risultano particolarmente evidenti gli effetti prospettici. Notate inoltre il livello di dettaglio dell'enorme mappamondo.

Zork Nemesis è l'ultimo nato di una stirpe di gloriose avventure che nell'ultimo decennio hanno fatto la storia di questo genere. In particolare, la prima trilogia, ovvero *Zork I, II* e *III*, ambientate nel grande Impero Sotterraneo di Zork, hanno effettivamente contribuito ad inventare dal nulla questo genere che oggi conta una sterminata folla di appassionati. In questa nuova avventura rivestiremo i panni di un investigatore il cui compito, almeno all'inizio, è quello di ritrovare quattro stimatissimi cittadini del mondo di Zork, scomparsi in circostanze misteriose. Seguendo il manuale del perfetto detective, il nostro eroe si presenta all'entrata del **Tempio di Agrippa**, o degli Antichi, nella Zona Proibita, recentemente messa al bando per una strana maledizione, dove questi quattro personaggi si erano diretti prima della loro sparizione.

Inizia così, con una trepidante sensazione di abbandono e di mistero, l'ennesima avventura froboziana: riceveremo il primo shock spostandoci con il mouse perché, al posto delle immagini statiche

L'ENIGMA DEL FUOCO



Dato che gli enigmi e i puzzle di questo gioco sono molto particolari, abbiamo pensato di descrivervi i problemi che si incontrano - e la loro soluzione - relativamente al primo enigma

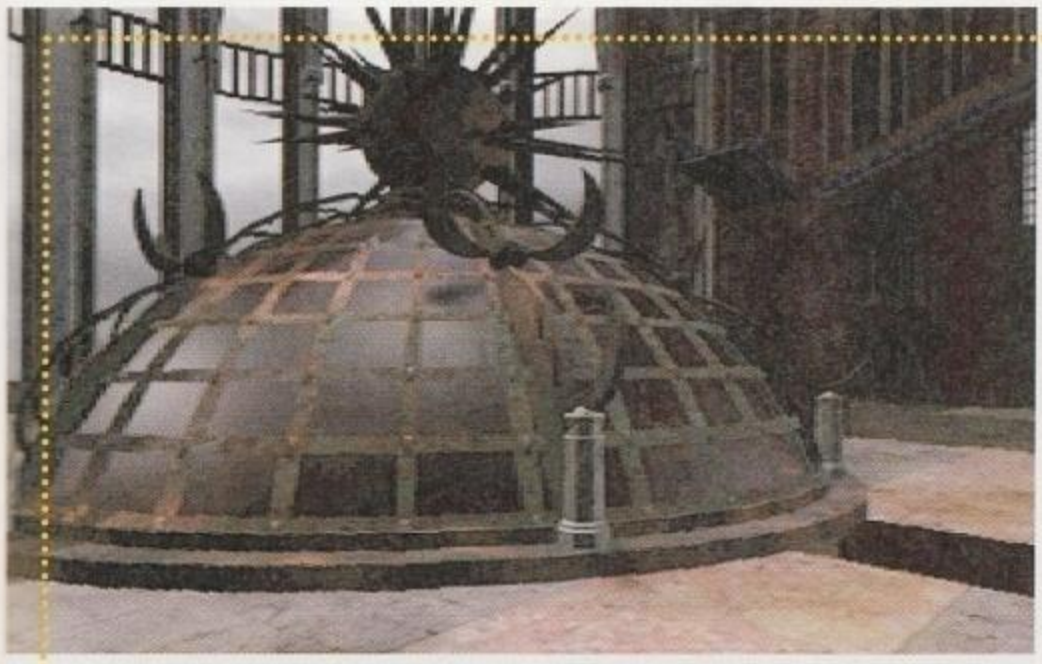
Girando per il Tempio, scoprirete una serie di suggerimenti. Il primo ostacolo da superare sono questi arazzi: dovrete cliccare su di essi in un punto ben preciso per spostarli, in modo da aprirvi la strada verso un passaggio segreto.

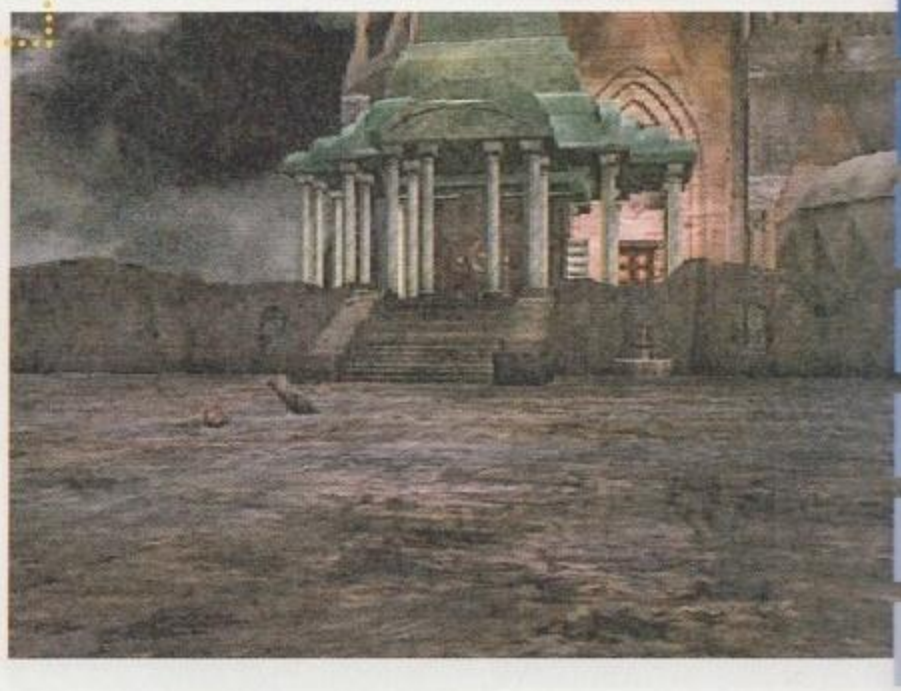
Una volta percorso lo stretto cunicolo, arriverete davanti a una porta chiusa da un meccanismo: per aprirla, dovrete ruotare la testa della figura umana fino al simbolo del fuoco (il triangolo) come indicato sul tavolo del laboratorio.

A questo punto dovrete inserire uno dei vostri (pochi) oggetti nella meridiana e ruotarlo finché l'ombra proiettata non cade sul simbolo zodiacale corrispondente al fuoco (quella specie di "h" con la linea)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





di *Return to Zork*, ogni locazione può essere esplorata a 360 gradi. La qualità delle immagini - tutte rigorosamente in alta risoluzione - è a livello fotografico, ed è incredibile pensare di poter ruotare lo sguardo in ogni locazione per esaminarla visivamente senza rallentamenti di nessun tipo anche su un quasi spoglio 486 a 100 MHz. L'engine grafico di *Zork Nemesis* permette infatti al giocatore di compiere rotazioni laterali e di muoversi avanti e indietro a "passi": questo accorgimento potrebbe sembrare una strana combinazione tra gli engine grafici di alcuni GdR, come un improbabile ibrido tra *Ultima Underworld* e *Dungeon Master*, tuttavia, non bisogna dimenticare che qui abbiamo a che fare con un'avventura e non con un GdR, per cui l'area di gioco è stata divisa in "locazioni" vere e proprie. Ognuna di queste può essere esaminata con panoramiche a 360 gradi, alcune, in casi particolari, anche verso l'alto o il basso, ma il movimento tra una locazione e l'altra avviene a "passi" e non con movimenti fluidi e morbidi. Ogni "stanza" del gioco, normalmente, è divisa in due o tre sotto-locazioni distinte, quindi potrete osservare l'area di gioco da diversi punti di vista, in modo da farvi un'idea molto più precisa sull'effettiva disposizione di oggetti e ambienti.

L'interfaccia di questo nuovo Zork non è altro che la naturale evoluzione di quella inventata con *Zork I*: dalla completa descrizione testuale, precisa fin nei minimi dettagli e degna di un libro di J. R. R. Tolkien, si è passati gradualmente a un'interfaccia grafica, sempre tenendo in mente l'accuratezza della descrizione delle varie locazioni.

Oggi non sarebbe possibile pretendere di mettere in vendita un'avventura testuale, per quanto ricca e completa, e quindi è inevitabile che i programmatori compiano degli esperimenti nella direzione della grafica in alta risoluzione. Nel caso della Sierra, per esempio, abbiamo assistito a un'evoluzione dell'interfaccia fino alla creazione, nel caso di *Phantasmagoria*, di un vero e proprio, per quanto criticabile, film interattivo. Per nostra fortuna, i programmatori e i designer della Activision hanno preferito non troncare del tutto i rapporti con il passato, e il risultato, tranne alcuni difetti, è davvero encomiabile.

TEMPIO DI AGRIPPA

Il Tempio è diviso in due parti: quella inferiore ospita la libreria e il laboratorio, oltre a un doppio cortile con delle misteriose fontane. Nella parte superiore troverete invece la zona più importante, ovvero l'altare e le statue corrispondenti ai quattro elementi.

Troverete in una stanza piena di candele: dovrete prendere lo specchio sulla destra e posizionarlo sul supporto a sinistra. Noterete che questa è l'unica posizione da cui è possibile intravedere una candela dalla fiamma azzurra.

Giratevi e individuate la candela "particolare" così smascherata (si tratta della dodicesima da destra, terza fila dall'alto). Spegnendola, verrete trasportati di nuovo nella sala principale del Tempio degli Antichi.

Alla fine del "viaggio", dovrete spegnere la fiamma sull'altare, in modo da illuminare sullo sfondo una delle statue-sarcofago, corrispondente appunto all'elemento fisico del fuoco e a uno dei quattro alchimisti spariti.

Avvicinandovi alla statua, partirà una sequenza animata in cui Malveaux vi parlerà della missione che vi attende. A questo punto l'enigma del fuoco è risolto, ma ve ne aspettano altri tre prima di poter proseguire...

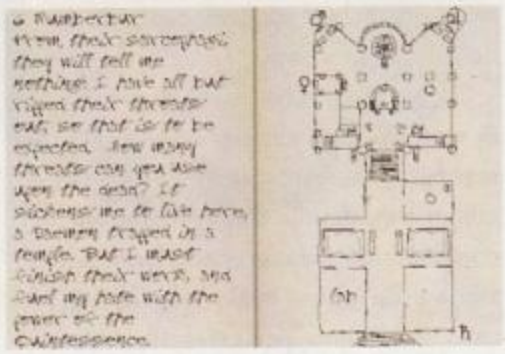
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SALVARE LA PARTITA

I caricamenti e i salvataggi in ambiente Windows 95 sono effettuabili tramite una serie di apposite icone, mentre, sotto DOS è necessario premere una combinazione di tasti - cosa quasi incredibile, nel 1996! State attenti, inoltre, perché nella versione da noi provata, salvando e caricando alcune partite abbiamo riscontrato qualche piccolo bug.



Naturalmente, questa interfaccia non è esente da problemi: il primo, che balza agli occhi subito, forse il più grave, è che nonostante nelle varie panoramiche a 360 gradi compaiano centinaia di interessantissimi oggetti, potrete esaminarne da vicino solo una piccolissima percentuale. Ne è un esempio il laboratorio del Tempio di Agrippa: decine di oggetti, tra cui alambicchi, stampe appese ai muri, contenitori di tutti i tipi, persino una vecchia scala, eppure gli unici oggetti che potrete esaminare sono delle stampe su un tavolo e un vecchio diario.

Bisogna ammettere che gli oggetti che si possono osservare, soprattutto libri e scritti di ogni genere, contribuiscono in modo eccezionale alla particolare atmosfera complessiva del gioco. Tuttavia, la possibilità di raccoglierne ed esaminarne di più non avrebbe certo guastato.

Inoltre non è consentito **salvare la partita** mentre si sta esaminando un oggetto o una determinata sotto-locazione: in particolare, vi ritroverete a dover completare l'enigma dell'acqua senza poter effettuare salvataggi.

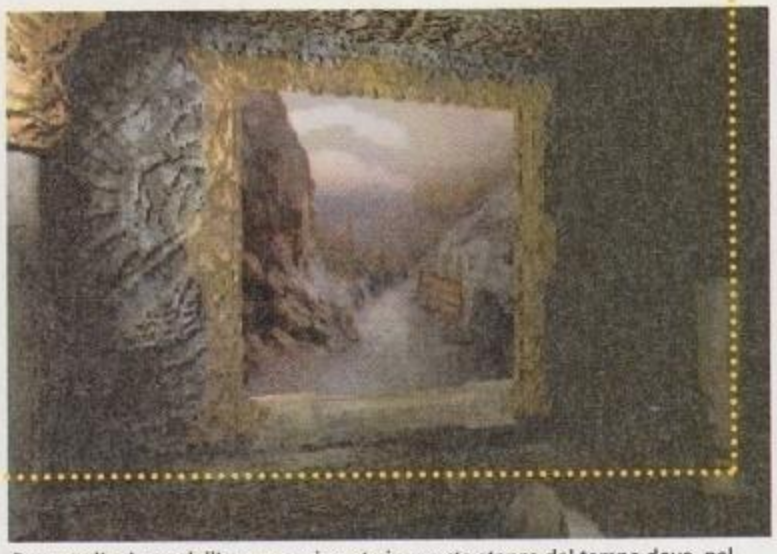
Per quanto riguarda il sistema Z-Vision, ovvero quello che consente il movimento visuale a 360 gradi, non si può che tesserne le lodi: all'inizio, nelle locazioni esterne, sembra, anche a causa della velocità e dei tempi di attesa ridottissimi, di veder scorrere una foto panoramica, effettuando di volta in volta degli scrolling laterali. Invece, una volta all'interno di un edificio, si scopre che l'engine grafico elabora effettivamente la rotazione creando un effetto prospettico tanto efficace quanto sorprendente.

Il clima che si respira è quello di un libro di Stephen King o di Ray Bradbury, oppure di un episodio degli X-Files televisivi: il Tempio è un capolavoro di grafica tridimensionale ma, soprattutto, di atmosfera. Un'atmosfera di abbandono e di desolazione. Dietro ogni angolo sembra celarsi un nuovo interrogativo e la risposta, almeno all'inizio, appare quasi irraggiungibile. Ovviamente il gioco pullula di riferimenti alle precedenti avventure

ZORK IN ITALIANO

La Software&Co, importatrice di *Zork Nemesis*, sta preparando la traduzione in italiano di questa avventura; chi acquista la versione inglese importata dalla Software&Co potrà richiedere la versione tradotta, disponibile dalla seconda metà del 1996, pagando solo 49.000 lire.

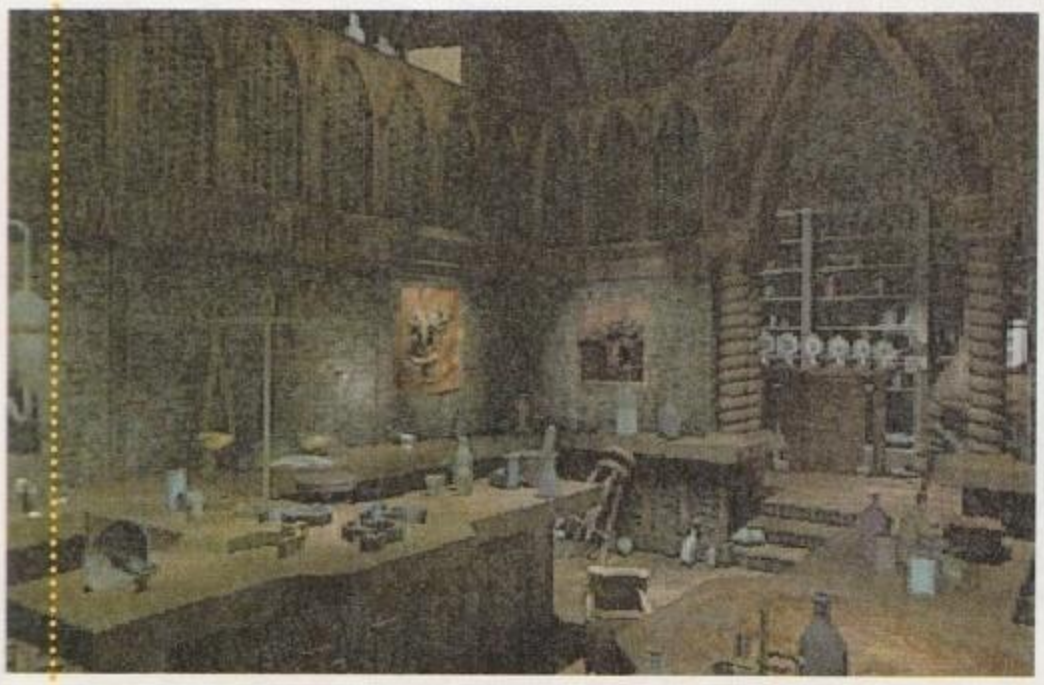
La maggior parte degli indizi è molto criptica: il quadro che vedete in questa pante esempio.



Durante l'enigma dell'acqua, arriverete in questa stanza del tempo dove, nel riquadro "tempi fu

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



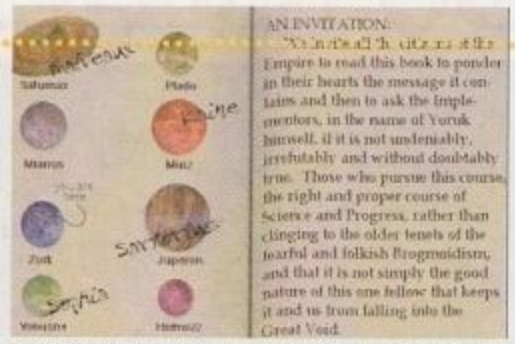
Info

L'installazione occupa circa 35 MB di spazio su hard disk: potrete scegliere di giocare da DOS, rendendo l'esecuzione leggermente più veloce, oppure da Windows 95, disponendo quindi di un'interfaccia più user-friendly per le operazioni su disco. È necessaria una scheda sonora in grado di riprodurre il suono digitalizzato (gli effetti sonori sono realizzati in Q-Sound), almeno 8 MB di RAM e una scheda grafica VESA da 1 MB. Come soglia minima, consigliamo un 486 a 100 MHz, dato che con un clock inferiore rischiate di assistere a frequenti rallentamenti.

EASTER EGG

Gironzolando per il newsgroup comp.sys.ibm.pc.games.adventure abbiamo scoperto queste "sorprese": provate a digitare, mentre giocate "chloe" o "hello sailor"...

Questo enigma musicale ricorda molto quello dell'astronave di *Myst*.



Ovviamente troverete una moltitudine di indizi nei libri sparsi nella biblioteca del Tempio.

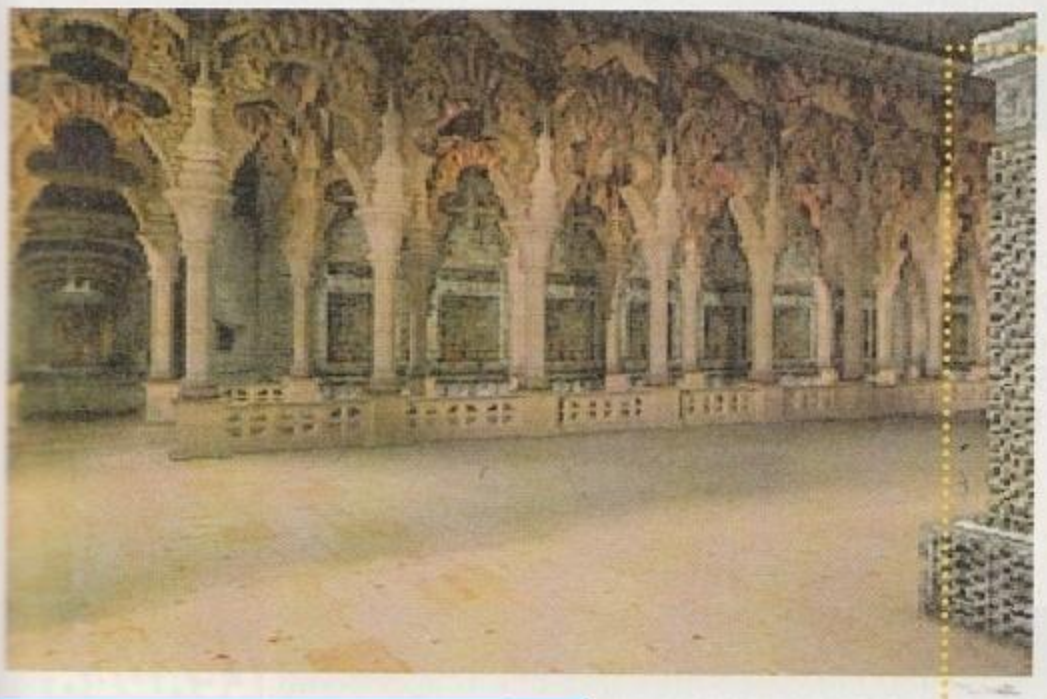
della serie, come alcuni temi musicali presi a forza da *Return to Zork*. Non mancano neppure alcune piccole "sorpresine" (i famigerati **Easter Egg**).

Il primo impatto può non essere dei migliori, perché, come succedeva in *Myst*, non si ha la minima idea di quello che si deve fare. Inoltre gli enigmi, che potrebbero sembrare a prima vista dei semplici giochi matematici, debbono essere risolti in base ai numerosi indizi che, come in un film giallo di buon livello, emergono poco per volta. Un quadro, un libro, un diario: tutti questi oggetti possono celare le informazioni necessarie per superare un punto altrimenti impermeabile. A questo proposito, credo sia necessaria una precisazione: molti avventurieri, soprattutto quelli di "vecchio stampo", potrebbero non apprezzare questo genere di enigmi - che sono a tutti gli effetti il cuore di *Zork Nemesis* - dato che in passato la maggior parte delle avventure, da *Monkey Island* allo stesso *Return To Zork*, dovevano essere risolte con un'interazione sicuramente più elaborata e dinamica di quella che si riscontra in *Zork Nemesis*. Quindi, se ritenete di non poter apprezzare questo tipo di enigmi, tenetevi alla larga da questo prodotto poiché, in quest'ottica, lo percepireste solo come un ottimo esempio di programmazione e di **grafica** in alta risoluzione. Se invece pensate di poter gradire questo genere di puzzle, che, decisamente difficili, mettono a dura prova la materia grigia, *Zork Nemesis* non potrà che rivelarsi un ottimo acquisto e, soprattutto, un'esperienza indimenticabile.

GRAFICA

Nell'Asylum, una locazione avanzata del gioco, assisterete a una scena in grado di far impallidire anche quelle di *Phantasmagoria*: avrete infatti a che fare con una testa decapitata con una ghigliottina. Crediamo che in Europa questa scena non desterà molte sorprese né tantomeno critiche o denuncie, tuttavia negli States è già diventata un simbolo nelle mani dei giocatori più conservatori e benpensanti.

Paolo Paglianti



8

\+ Grafica spettacolare•L'engine grafico Z-Vision è un capolavoro di programmazione•Musica d'atmosfera•Enigmi difficili e sorprendenti•Prevista la versione in italiano

− Pochi oggetti con cui interagire in ogni locazione•Non è possibile salvare la partita in alcune fasi dell'avventura •Potrebbe non piacere agli avventurieri più "classici"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

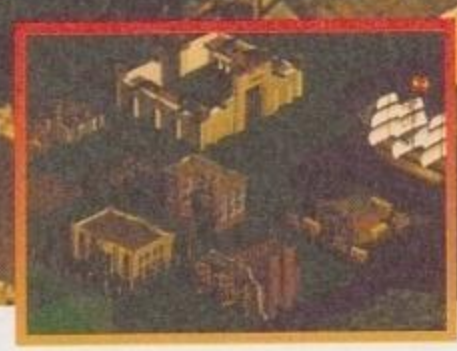
http://www.oldgamesitalia.net/

Interplay™

Conquest of the New World™

UN NUOVO MONDO NELLE TUE MANI

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95
CON 8 Mb DI RAM,
486 DX/66, 5 Mb LIBERI SU HD,
SCHEDA SVGA, SCHEDA SONORA
COMPATIBILE WINDOWS '95,
CD.Rom DOPPIA VELOCITÀ,
MOUSE.

Sei un esploratore all'epoca delle grandi scoperte, ingaggiato da una delle Grandi Potenze (Inghilterra, Olanda, Spagna, Francia o Portogallo) per raggiungere il nuovo mondo e colonizzarlo. Potrai conquistare terreno negoziando e commerciando, sfruttando al massimo le tue abilità diplomatiche, ma, quando tutti i tentativi falliscono, l'unica soluzione potrebbe essere la guerra...

CONQUEST è l'unico gioco di strategia che offre un'opzione multiplayer di altissimo livello a sei giocatori.

£ 99.900

Numero Verde

http://www.oldgamesitalia.net/

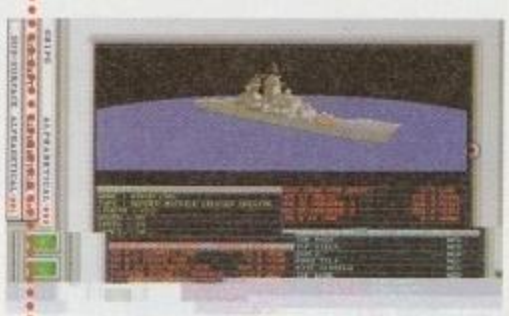
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FAST ATTACK

Era dai tempi del mitico Red Storm Rising *del solito Sid Meier che gli appassionati di tecnothriller alla Tom Clancy non venivano gratificati da un buon simulatore di sottomarino nucleare. Sia il lontano* 688 *che il più recente* Seawolf *avevano rivelato numerose limitazioni. Ora è la Sierra a provarci, con il nuovo simulatore sviluppato dalla Software Sorcery, la società di AEGIS - Guardian of the Fleet.*



Sistema: **PC-CD ROM**
Genere: **SIMULAZIONE**
Software House: **SIERRA**
Svilupp.: **SOFTWARE SORCERY**

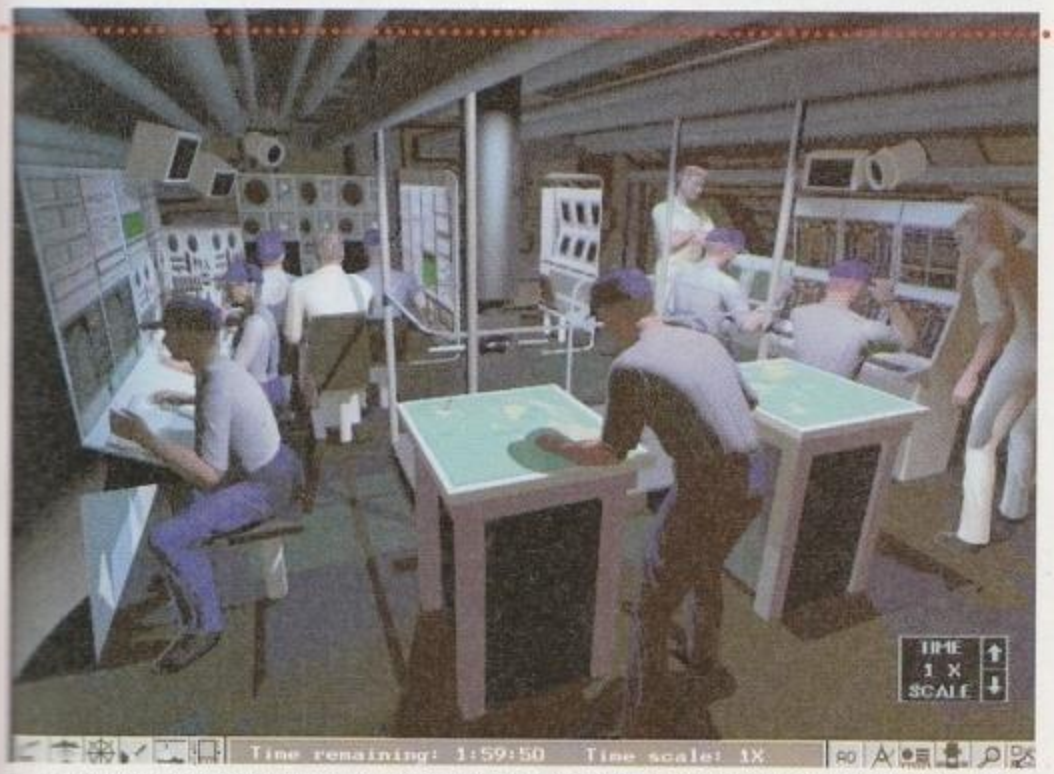
Fast Attack è la simulazione di un moderno sottomarino di classe **Los Angeles 688I**, la terza generazione di sottomarini nucleari d'attacco statunitensi. Il gioco riproduce accuratamente le procedure di navigazione, impiego dei sensori e uso delle armi di queste unità, e cala il giocatore nei panni di un indaffaratissimo comandante.

Terminata la graziosa introduzione in grafica renderizzata (nella quale vediamo un singolo sottomarino americano disintegrare l'intera flotta sovietica al ritmo di una musichetta marziale) il programma ci tuffa subito nel vivo del menù principale. Le opzioni prevedono la possibilità di effettuare un corso di addestramento, di iniziare una serie di missioni in uno dei cinque teatri di battaglia proposti (Golfo Persico, Atlantico Settentrionale, Mare Adriatico, Mediterraneo, Mar del Giappone) o di incominciare una vera e propria carriera di comandante di sottomarino.

Tre delle dodici missioni del corso di addestramento sono descritte dettagliatamente nel manuale come "tutorial", e permettono ai nuovi arrivati di impadronirsi gradualmente delle procedure operative del sottomarino. Il nostro consiglio è di iniziare con queste: come si può intuire dopo pochi minuti di gioco, infatti, *Fast Attack* è un programma molto complesso, che riproduce con grande fedeltà l'attività che si svolge a bordo di un moderno sottomarino nucleare. La curva di apprendimento di alcune procedure - prima tra tutte l'impiego del sonar passivo - è molto ripida, con una difficoltà superiore perfino a quella di alcuni simulatori di volo. Parte di tali procedure è automatizzata ai livelli di difficoltà più bassi (il gioco ne prevede tre), ma dal momento che buona parte del fascino e del divertimento del gioco viene proprio dall'operare personalmente le apparecchiature del sottomarino, è importante allenarsi più e più volte con le semplici situazioni di combattimento presentate nei tutorial.

Ogni missione è introdotta da un breve "briefing" che riassume la situazione strategica del teatro di battaglia e gli obiettivi assegnati al sottomarino del giocatore. Fondamentalmente, la strategia di un sottomarino nucleare è quella di stare in silenzio, ascoltare ciò che accade intorno a lui in modo da formarsi un quadro preciso della situazione, e quindi attaccare fulmineamente prima che il nemico possa reagire. Per raggiungere questi obiettivi il capitano ha a disposizione una vasta gamma di sensori e tre tipi di armi: siluri Mk.48 ADCAP, missili antinave Harpoon e missili strategici Tomahawk.

Tra i sensori, il più importante è il sonar passivo, una serie di idrofoni situati sullo scafo o trainati dal sottomarino. Gli idrofoni ascoltano i rumori ambientali dall'oceano circostante e li inviano a una serie di



La sala di comando del sottomarino. Da qui si può accedere ai diversi strumenti cliccando sulla loro immagine o sulla fila di icone in basso.

LOS ANGELES 688I

Noti anche come Improved Los Angeles Providence Class, questi sottomarini rappresentano la terza generazione della fortunata serie 688. Sono muniti di un sistema di lancio verticale per missili Tomahawk, del modernissimo sistema elettronico integrato di controllo tiro e elaborazione dati BSY-1 e di numerosi accorgimenti atti a rendere queste unità tra le più silenziose del mondo (un 688I è ben dieci volte più silenzioso di un sottomarino dell'originale classe 688).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

bordo". Determinare la sua posizione (distanza, rotta e velocità) è però compito del giocatore, ed è a questo punto che entra in gioco un altro importantissimo strumento, la Console di Controllo Tiro. Questo display riassume i rilevamenti raccolti dal sonar passivo per un particolare bersaglio facendo apparire sullo schermo un "puntino" ogni trenta secondi circa. Tre manopole permettono al giocatore di inserire la sua opinione sulla distanza, direzione e velocità del contatto. Questi dati modificano la forma della linea di puntini, e per ottenere una corretta soluzione di tiro è necessario allineare in una colonna tutti i puntini presenti sullo schermo. È un esercizio che assomiglia più a un gioco di pazienza che al sofisticato dispositivo di rilevamento di un sottomarino nucleare, ma questo è esattamente ciò che accade sulle vere unità della marina americana! I sommergibilisti statunitensi definiscono questa operazione "allineare i maledetti puntini", e non ci vuole molto per accorgersi della grande verità contenuta in tale frase! Illudersi di avere ottenuto una soluzione perfetta è infatti facilissimo. Per questa ragione, una procedura tipica consiste cambiare spesso rotta e velocità al sommergibile in modo da ottenere rilevamenti più precisi e soluzioni di tiro migliori.

Determinare con precisione la posizione e la natura di tutte le unità presenti sul campo di battaglia è vitale: non solo nella zona sono quasi sempre presenti unità alleate o neutrali che non devono essere attaccate, ma lanciare una delle proprie armi contro un bersaglio che non si trova nella posizione prevista significa vederla spesso colpire un altro bersaglio che non c'entra nulla (in questo modo può addirittura capitare di affondare gli stessi mercantili che si dovrebbero proteggere!). Inoltre, il violento rumore delle armi che vengono

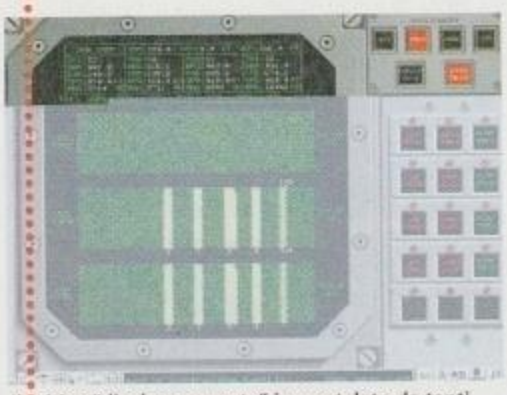
TIPO DI UNITÀ

Il programma riproduce tutte le principali unità da guerra navali, sottomarine e aeree presenti nei vari teatri di battaglia. La parte del leone la fa la flotta russa, ma sono rappresentate anche le marine di Corea del Nord, Libia, Siria, Serbia, Iran, Iraq, Stati Uniti e una grande varietà di paesi alleati e neutrali.

sofisticati computer. Questi ultimi elaborano i dati raccolti e li trasmettono a un particolare display detto "a cascata". I rumori generati dalle eliche e dai motori di altre unità appaiono su tale display come una barra solida e costante, la cui intensità è direttamente proporzionale a quella del rumore. Il display a cascata, però, informa l'operatore sonar unicamente del fatto che da una certa direzione proviene un rumore costante, e non dice nulla sulla sua posizione e sulla sua natura. È qui che comincia il lavoro del giocatore.

La natura del contatto (**tipo di unità** e nazionalità) può essere determinata automaticamente dai computer del sottomarino, i quali confrontano i rumori raccolti con quelli catalogati in una "libreria di

BOOM! Ecco il gratificante risultato di lunghe ore di caccia... Il programma contiene due animazioni diverse di distruzione per ogni unità amica o nemica, una per i missili e una per i siluri.



Il mitico "display a cascata" immortalato da tanti romanzi di Tom Clancy.

QUELLE MALEDETTE DUE ORE...

Il difetto più grave del programma è probabilmente il limite di tempo di due ore imposto a ogni scenario: limite che si scontra con la paziente attività di raccolta dei dati tipica della guerra sottomarina. Quello che segue è un trucco che vi permetterà di aggirare tale problema.

- Create sul vostro disco fisso una sottodirectory MISSION nella directory FAST in cui avete installato il gioco.
- Copiate in tale directory tutti i file della directory MISSION presente sul CD
- Con un editor di testo, modificate il file FAST.INI, sostituendo alla vecchia posizione della directory MISSION quella nuova che avete creato.
- I file .TMB contengono le informazioni per ogni missione. Con un editor esadecimale modificate i byte 12 e 13 (decimali) in base alla seguente tabella:

TEMPO DESIDERATO	HEX	DEC
1:00	64 00	100
1:30	82 00	130
2:00	c8 00	200
2:30	e6 00	230
3:00	2c 01	300
3:30	4A 01	330
4:00	90 01	400
4:30	ae 01	430
5:00	f4 01	500
5:30	12 02	530

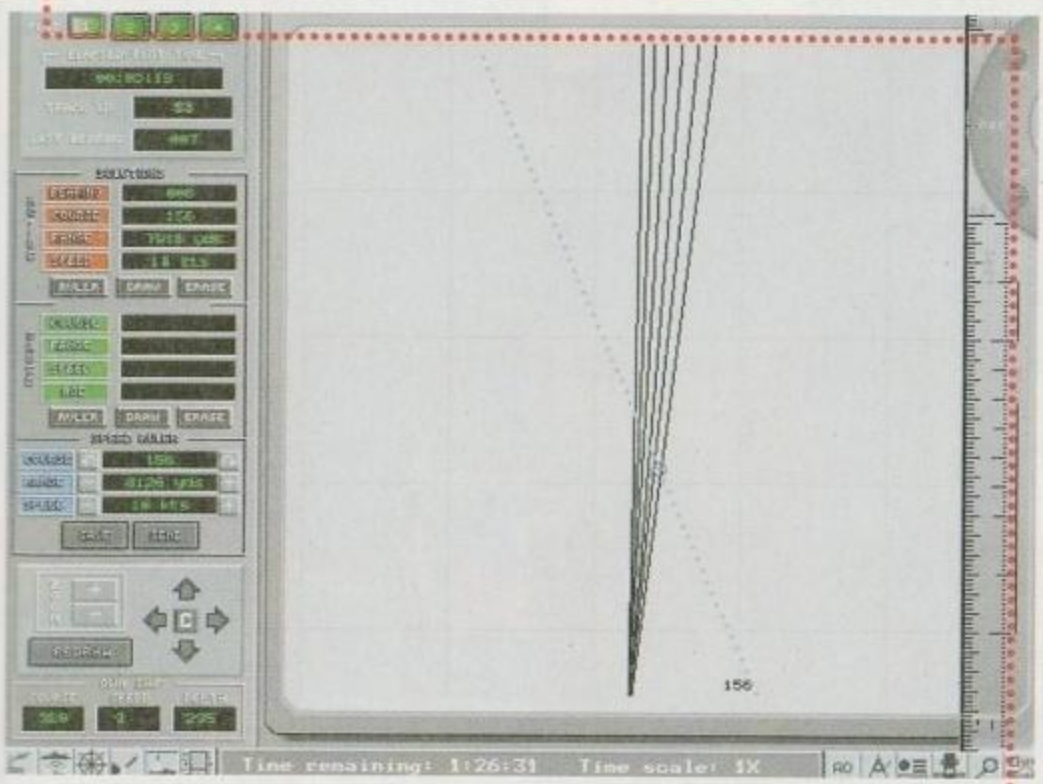
- I file .TBI sono numerati. Il primo numero indica il teatro di battaglia (1 - Addestramento; 2 - Golfo Persico; 3 - Mar del Giappone; 4 - Adriatico; 5 - Mediterraneo; 6 - Mare del Nord), il secondo il numero della missione.

Info

I requisiti minimi raccomandati dalla Sierra per *Fast Attack* sono un 486DX33, 8 MB di RAM, CD ROM a doppia velocità, 1MB di spazio su disco fisso, MS-DOS 5.0 o superiore, SVGA, mouse e scheda sonora con DAC. Noi li abbiamo trovati più che adeguati ma, dal momento che il gioco gira quasi completamente da CD, un CD-ROM a quadrupla velocità è utile per ridurre i tempi di caricamento.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



posizione del sottomarino a tutti i nemici in ascolto, e a un attacco maldestro spesso segue un contrattacco effettuato con una precisione molto maggiore della nostra.

Fortunatamente il capitano ha a disposizione altri strumenti per migliorare le proprie soluzioni di tiro, come il periscopio, il tavolo di carteggio (che mostra una rappresentazione grafica dei rilevamenti raccolti) e il sonar attivo (che permette di avere rilevamenti molto più precisi svelando però la presenza della nostra unità).

Altri sistemi di bordo riprodotti con accuratezza includono le procedure di lancio dei missili *Tomahawk*, i collegamenti via satellite con il comando flotta e i dispositivi di armamento e lancio di Mk. 48 e Harpoon. Secondo le testimonianze di veri sommergibilisti raccolte su Internet, tutte queste procedure, e la strumentazione di bordo, sono la rappresentazione fedelissima di quanto è possibile trovare su un vero sottomarino nucleare 688I.

Al grande realismo della simulazione fanno riscontro alcuni difetti solo parzialmente comprensibili. Innanzitutto, il sonar passivo non modella le **zone di convergenza**, fondamentali nella realtà, mentre la simulazione presenta un solo strato di **termoclino**. Queste scelte sono probabilmente dovute al desiderio di non complicare ulteriormente il già complesso modello del sonar, ma avrebbero potuto essere introdotte almeno come opzione. Un altro problema riguarda i siluri Mk. 48 ADCAP: nella realtà essi hanno un sonar attivo indipendente che cerca le unità avversarie e ne trasmette la posizione a bordo del sottomarino attraverso il filo di guida, funzionando da sensore ausiliario; si tratta di un grande aiuto nelle situazioni di combattimento frenetico, che però in *Fast Attack* non viene simulato (tale capacità era invece correttamente riprodotta in *Red Storm Rising*). Infine, il vero comandante di un sottomarino nucleare ha a sua disposizione un intero staff di sonaristi che lo aiutano nella determinazione delle soluzioni di tiro, mentre qui, al livello di difficoltà maggiore, il giocatore deve fare tutto da solo, un'esigenza che diviene ben presto stressante e irrealistica nelle situazioni in cui sono presenti molte unità. Per questa ragione, paradossalmente, il livello di difficoltà più vicino alla realtà è quello intermedio, in cui alcune operazioni di rilevamento vengono svolte dal computer. Un ulteriore problema è dato dal manuale, totalmente inadeguato allo scopo (manca, per esempio, una guida alle tattiche da impiegare sul campo di battaglia, aiuto fondamentale per chi si avvicina per la prima volta alla moderna guerra sottomarina). Nonostante questi difetti, *Fast Attack* rimane un eccellente programma. Essi, infatti, intaccano il fattore "simulazione" ma non quello "giocabilità". Il gioco è molto coinvolgente, e compensa la mancanza di frenesia con una tensione costante. Non secondaria, poi, è l'antica emozione del cacciatore: pedinare la preda e assalirla di sorpresa quando meno se lo aspetta... *Fast Attack* è senza dubbio il degno erede di *Red Storm Rising*, un sano programma "da perderci le notti" e un titolo consigliatissimo a tutti gli appassionati del genere.

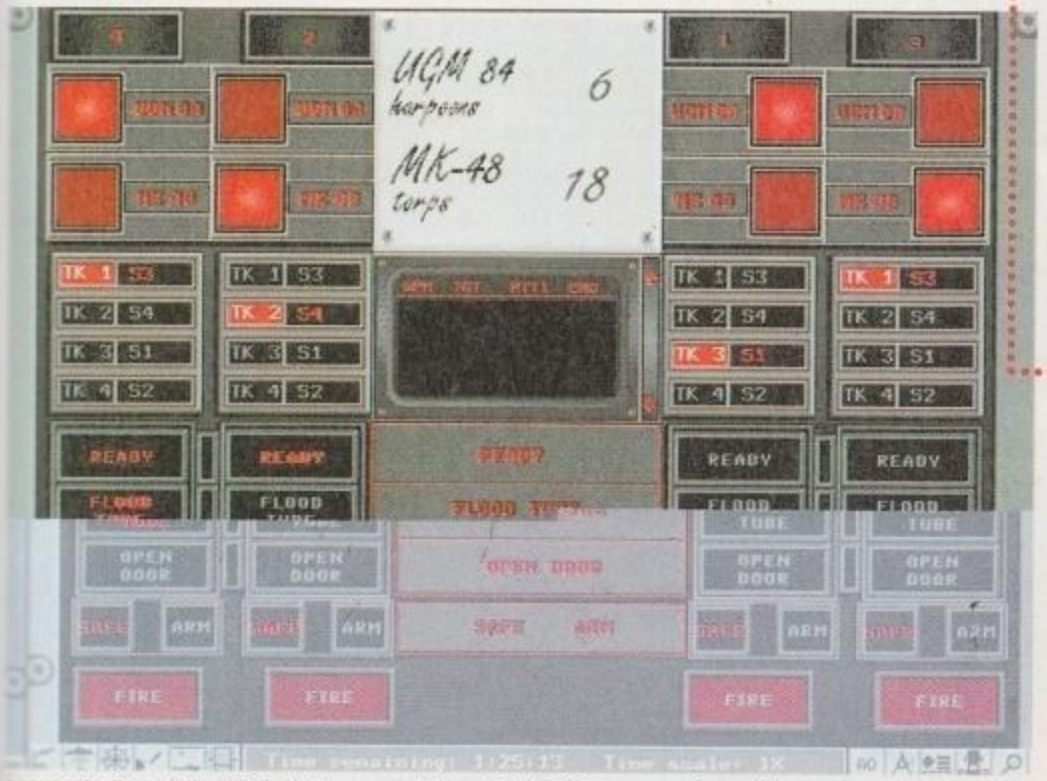
Vincenzo Beretta

ZONE DI CONVERGENZA

Fenomeno determinato dalla deflessione delle onde sonore nell'acqua a causa della pressione della stessa. Le zone di convergenza sono anelli concentrici che circondano l'area di ascolto principale. Solitamente sono 2 o 3, distanti 30 miglia l'uno dall'altro. Entro questi anelli è possibile rilevare contatti con grande chiarezza. La difficoltà consiste nel determinare se essi si trovano in una zona di convergenza o nell'area di ascolto principale.

TERMOCLINO

Brusca variazione nella temperatura dell'acqua. Lo strato principale di termoclino si trova tra i 50 e i 300 metri di profondità, e ha l'effetto di deflettere le onde sonore. Unità che si trovano su due lati diversi di uno strato di termoclino hanno minori probabilità di rilevarsi a vicenda. Navigare appena sotto lo strato è un ottimo modo per avvicinarsi silenziosamente a un contatto di cui si conosce la posizione.



La console di controllo dei missili Harpoon e dei siluri Mk. 48. Non pensate di poterli lanciare con tanta tranquillità: il semplice allagare un tubo di lancio può generare tanto rumore da rivelare la presenza del sottomarino.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Evoluzione
COMPUTERS & GAMES srl

CHIAMA ADESSO PER ORDINARE

011 - 43.43.110

http://www.inrete.it/evoluzione/evo.html

DOOM SIMILI - SPARATUTTO

TITOLO	PREZZO
BODY COUNT	89.900
CRUSADER NO REMORSE	129.900
CYBER MAGE	129.900
DARK FORCES	109.900
DESCENT II (ITA-DOS VERSION)	99.900
DESCENT II (USA-WIN '95 VERS.)	129.900
DEFCON 5	99.900
EXTREME RIS OF THE TRIAD	69.900
HEXXEN	97.900
ICE AND FIRE	99.900
JOHNNY BAZOOKA TONE	99.900
LOCUS	99.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD	69.900
STONEKEEP	127.900
TERMINATOR FUTURE SHOCK	109.900
THE ULTIMATE DOOM	99.900
WILLIAM SHATNER'S TEK WAR	139.900

INTERATTIVI

TITOLO	PREZZO
1ST DEGREE	129.900
ALIEN ODISSEY	109.900
APOLLO INTERACTIVE	99.900
BLOWN AWAY	89.900
BURN CYCLE	99.900
CRIME PATROL	79.900
CYBERWAR	149.900
DUST	119.900
FRANKENSTEIN	129.900
GUY SPY	69.900
KINGDOM BOOK I	109.900
MIRAGE	89.900
POLICE QUEST SWATT	129.900
REBEL ASSAULT II	99.900
SPACE ACE	79.900
UNDER A KILLING MOON	149.900
VOYEUR	99.900
WHO SHOT JONNY ROCK?	59.900

SIMULAZIONE DI GUERRA

TITOLO	PREZZO
5TH FLEET	109.900
ACES OF THE DEEP	79.900
BATTLEGROUND ARDENNE	129.900
CAESAR 2	109.900
CAMPAIGN	99.900
COMBAT	399.900
CONQUEROR	139.900
CRUSADER	107.900
EMPIRE 2	129.900
EMPIRE DELUXE	87.900
FLIGHT COMMANDER 2	99.900
FRONTIER 1ST ENCOUNTER	99.900
FRONT LINE	89.900
GREAT NAVAL BATTLES	119.900
HARPOON DELUXE	149.900
M4	99.900
NAPOLEONICS	99.900
PANZER GENERAL	105.900
PATRIOT	119.900
SABRE TEAM	69.900
SILENT STEEL	129.900
STALINGRAD	119.900
TANKS	49.900
THE BATTLE OF BRITAIN	99.900
THE BLUE AND THE GRAY	99.900
THE CIVIL WAR	129.900
THE PURE WAR GAME	79.900
TURNING POINTS	99.900
USS TICONDEROGA	89.900

PLATFORM GAMES

TITOLO	PREZZO
BATMAN FOREVER	119.900
IL RE LEONE	89.900
JUNGLE BOOK	69.900
PITFALL	109.900
RAYMAN	89.900
ZORRO	99.900

AUTOMOBILI

TITOLO	PREZZO
AL UNSER JR ARCADE RACING	79.900
B.C. RACERS	89.900
DESTRUCTION DERBY	97.900
F1 GRAND PRIX 2	TELEFONARE
GRAND PRIX MANAGER	99.900
INDY CAR RACING 2	97.900
MANIC KARTS	65.900
MICROMACHINE 2	97.900
NASCAR TRACK PACK	69.900
POWER DRIVE	79.900
SCREAMER	87.900
SUPERKARTS	127.900
THE NEED FOR SPEED	117.900
VIRTUAL KARTS	97.900

ADVENTURE

TITOLO	PREZZO
ALIEN VIRUS	119.900
ALIENS	89.900
AMAZON QUEEN	79.900
ANGEL DEVOID	99.900
AVIATON ADVENTURE	99.900
[illegible]	149.900
[illegible]	129.900
[illegible]	119.900
[illegible]	129.900
DARKSEED 2	129.900
DEADALUS ENCOUNTER	129.900
DRACULA IN LONDON	89.900
DREAM WEBB	119.900
DRUG WARS	89.900
DRUID	87.900
DUNE	129.900
FRANKENSTEIN	129.900
FULL THROTTLE	89.900
GOBLINS 2	129.900
GOBLINS 3	159.900
GUILTY	99.900
HELL	129.900
KING QUEST 7	119.900
LITTLE BIG ADVENTURE	139.900
LOAD STAR	99.900
LOST EDEN	99.900
MAABUS	99.900
MAGIC CARPET 2	129.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
NIGHTS OF XENTAR	109.900
NOCTROPOLIS	149.900
ORION CONSPIRANCY	139.900
PANIC IN THE PARK	109.900
POLICE QUEST SWATT	129.900
SHIVER	129.900
RAVEN	99.900
ROBINSON'S REQUIEM	99.900
SEA LEGEND	99.900
SHERLOK HOLMES	89.900
SIMON THE SORCERER 2	109.900
SPACE PIRATES	89.900
STAR TREK NEXT GENERATION	129.900
THE 7TH GUEST	39.900
THE 11TH HOUR	129.900
THE BIG RED ADVENTURE	79.900
THE DIG	139.900
THE HIVE	129.900
THE LAST DINASTY	139.900
THE LEGEND OF KIRANDIA	69.900
THE MASK	59.900
THE SCROLL	99.900
TORIN'S PASSAGE	99.900
TOUCHE'	99.900
TRUK OR TREAT	59.900

SPORTIVI

TITOLO	PREZZO
F1 GRAND PRIX MANAGER	129.900
FIFA SOCCER '96	119.900
NBA JAM	119.900
NBA JAM TOURNAMENT ED.	109.900
NBA LIVE '96	109.900
NHL '96	119.900
PERFECT GOLF	129.900
PGA TOURS '96	129.900
PRO HOKEY '95	89.900
SUPER SKI PRO	119.900
WRESTLING MANIA	109.900

PICCHIADURO

TITOLO	PREZZO
FX FIGHTER	99.900
LAST ACTION HERO	65.900
METAL & LACE	79.900
MORTAL KOMBAT	79.900
MORTAL KOMBAT 2	95.900
MORTAL KOMBAT 3	99.900
PRIMAL RAGE	95.900
RESURRECTION RISE II	129.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	99.900
ULTIMATE BODY BLOWS	79.900
WARRIORS	87.900

FANTASY - ROLE PLAY

TITOLO	PREZZO
ANVIL OF DOWN	109.900
DARK SUN	129.900
DRAGON LORE	109.900
DUNGEON MASTER 2	129.900
ENTOMORPH	89.900
HAMMER OF THE GODS	95.900
HEIMDALL 2	89.900
LEGEND OF VALOR 1	99.900
LORDS OF MIDNIGHT	99.900
MASTER OF MAGIC	119.900
SHADOW CASTER	145.900
STONEKEEP	127.900
THE COMPLETE ULTIMA 7	149.900
THUNDERSCAPE	109.900
ULTIMA 1-2-3-4-5-6	199.900
WARHAMMER	109.900

CALCIO

TITOLO	PREZZO
ACTUA SOCCER	109.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	69.900
FIFA SOCCER '96	89.900
FOOTBALL GLORY	89.900
FRONT PAGE FOOTBALL PRO '96	119.900
MANCHESTER UNITED DOUBLE	99.900
MONDIALI	79.900
PLAYER MANAGER 2	89.900
SCUDETTO	97.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER	89.900
VIRTUAL SOCCER MANAGER	89.900

GESTIONALI

TITOLO	PREZZO
1830	109.900
ADVANCED CIVILIZATION	119.900
ASCENDENCY	129.900
ATP AIRLINE TRANSPORT PILOT	129.900
CAESAR 2	129.900
CAPITALISM	99.900
CIVILIZATION II	99.900
CIV NET (Civilization in Network!!!)	139.900
DUNE	129.900
GAZILLIONAIRE	79.900
GRAND PRIX MANAGER	99.900
JAGGED ALLIANCE	129.900
MACCHIAVELLI	99.900
MASTER OF MAGIC	119.900
MILLENIA	129.900
NETWORKS	129.900
REUNION	99.900
ROMANCE 4	109.900
SCUDETTO	97.900
SIM CITY 2000	109.900
SIM ISLE	99.900
SIM TOWER	109.900
SPYCRAFT	89.900
TOWER	129.900
TRANSPORT TYCOON DELUXE	109.900
UNNATURAL SELECTION	89.900
VOYAGE OF DISCOVERY	59.900

SIMULAZIONE DI VOLO SPAZIALE

TITOLO	PREZZO
B-WING	59.900
DEFENDER OF THE EMPIRE	94.900
DELTA V	129.900
FIRST ENCOUNTER	99.900
IMPERIAL PURSUIT	59.900
MICROCOSM	89.900
NOVASTORM	99.900
RENEGADE	89.900
SHOCKWAVE ASSAULT	129.900
SHUTTLE	99.900
TERMINAL VELOCITY	99.900
TOP GUN	97.900
WING COMMANDER IV	119.900
WING COMMANDER ARMADA	139.900

STRATEGICI FANTASTICI

TITOLO	PREZZO
BATTLE ISLE	89.900
BATTLE BUGS	99.900
COMMAND & CONQUER	99.900
HAMMER OF THE GODS	95.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	119.900
LEGIONS	89.900
LORDS OF MIDNIGHT	99.900
MASTER OF ORION	139.900
WARHAMMER	109.900
WARLORDS 2 DELUXE	139.900

DINAMIC ADVENTURES

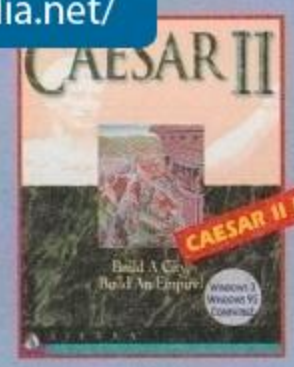
TITOLO	PREZZO
"D"	129.900
ECSTATICA	139.900
IL SEGRETO DEI TEMPLARI	109.900

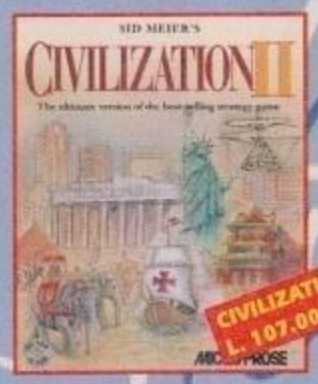
SIMULAZIONE DI VOLO

TITOLO	PREZZO
1942 THE PACIFIC AIR WAR	109.900
AIR POWER	125.900
APACHE	129.900
A.T.F.	129.900
B-17	59.900
D-DAY OPERATION OVERLORD	139.900
DUEL	99.900
EF 2000	129.900
FLIGHT SIM. SCEN. EUROPA	89.900
FLIGHT SIM. SCEN. JAPAN	79.900
FLIGHT SIM. SCEN. NEW YORK	89.900
FLIGHT SIM. SCEN. WASHINGTON	89.900
FLIGHT SIMULATOR	89.900
FLIGHT UNLIMITED	129.900
NAVY STRIKE	99.900
OVERLORD	119.900
PACIFIC STRIKE	99.900
SU-27 FLANKER	99.900
TOP GUN	99.900
US NAVY FIGHTER GOLD	139.900

OFFERTE

TITOLO	PREZZO
ADVANTAGE TENNIS	49.900
ALADDIN	49.900
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	49.900
ARMORED FIST	49.900
BLACKJACK	49.900
BRUTAL PAWS OF FURY	37.900
BYCYCLE BACCARAT	39.900
BYCYCLE POKER	39.900
DARKSEED	
DAWN PATROL	
DAY OF THE TENTACLE	
DOOM 2 CLASSIC	
DOOM 2 SCREEN SAVERS	
DOWN CONTROL	
DS-BRISCOLA	
DS-POKER	
EIGHT BALL DELUXE	
F-117A	
F-15 III	
F1	
F1 GRAND PRIX	
FIFA SOCCER	
FLASHBACK	
FLEET DEFENDER	
GOAL	
HARRIER	
HIRED GUNS	
INDY CAR RACING	
INFERNO	
JOEY'S LITTLE MIND GAMES	
JORDAN IN FLIGHT	
JURASSIC PARK	
KING Q. 5 + ROGER WILCO 4	
KING Q. 6 + QUEST FOR GLORY	
KING QUEST + ROGER WILCO	
LANDS OF LORE	
LANDS OF LORE	
LARRY 5 + SPACE QUEST 5	
LEMMINGS 2	
LOST IN TIME 1&2	
MAGIC CARPET	
MICROSOFT GOLF EXP. COURSE	
MONKEY ISLAND	
MONKEY ISLAND 2	
NHL HOKEY	
PINBALL WORLD CUP	
RALLY	
REBEL ASSAULT	
SECRET WEAPON OF LUFTWAFFE	
SINDACATE ENANCHES	
STRIKE COMMANDER	
TANKS	
TENNIS (PHILIPHS)	
TETRIS	
THE 7TH GUEST	
TIE FIGHTER	
TRISTAN PINBALL	
WING COMMANDER III	
WINTER OLIMPICS	
WOODWORF AND THE SHIBBLE	
X-WING ENANCHED	
ZORK PACK	





E MOLT
MOLTO

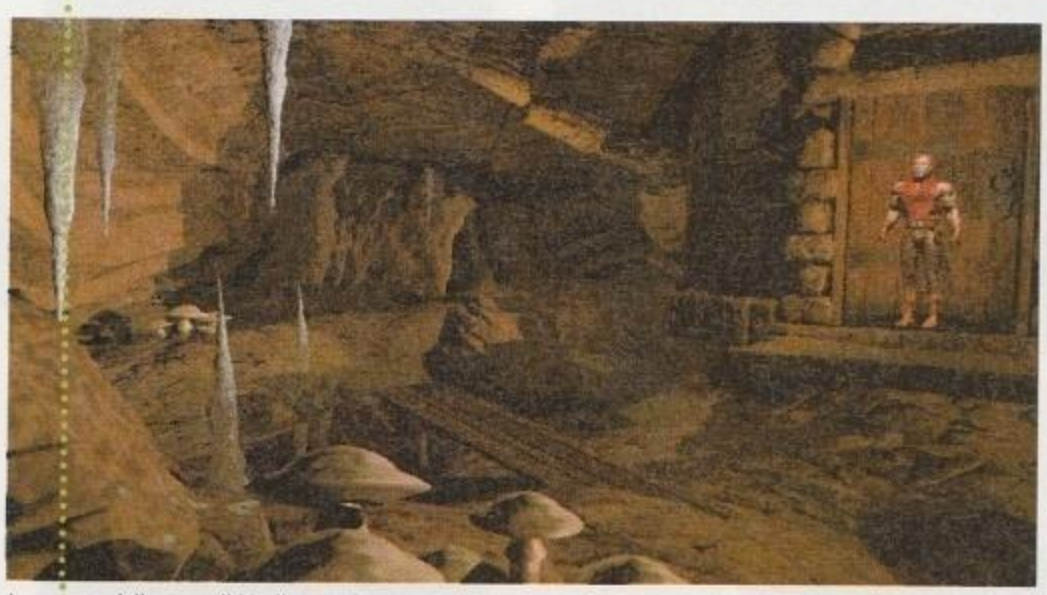
EVOLUZIONE
Computers & games
C.so Francia, 11 bis/c

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHRONICLES OF THE SWORD

Avete sempre sognato di indossare l'armatura di un cavaliere della Tavola Rotonda? Di notte sognate le ridenti valli di Camelot? La Psygnosis sta per far avverare, in alta risoluzione, il vostro sogno!



Le segrete della torre di Merlino racchiudono numerosi segrete: notate la "ricostruzione" del vostro alter ego cavaliere realizzata senza l'utilizzo di digitalizzazioni fotografiche.

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **SONY**
Sviluppatore: **PSYGNOSIS**

Dopo averci deliziato con due avventure divertenti e senza grandi pretese quali ***Innocent Until Caught*** e *Guilty*, la Psysgnosis si getta a capofitto, forte della recente alleanza con la gigantesca Sony, in un'avventura in grande stile mostrando finalmente tutte le sue carte. In *Chronicles of the Sword* dovrete indossare i panni di un intrepido cavaliere della Tavola Rotonda di Re Artù: la vostra avventura inizia nella solida fortezza di Camelot, in cui, contemporaneamente alla vostra nomina a Cavaliere del Re, viene orrendamente assassinato il prelato di corte. Il vostro compito sarà ovviamente quello di scoprire l'autore di questo spregevole omicidio, dipanando i misteri a cui, di volta in volta, vi troverete di fronte.

Quando caricherete per la prima volta *Chronicles of the Sword*, verrete sicuramente colpiti dalla spettacolare grafica in alta risoluzione: dobbiamo ammettere che raramente abbiamo visto degli sfondi disegnati con tanta accuratezza, e solo in titoli del calibro di *Myst*. Alcune schermate in particolare, come la sala del trono, le catacombe o l'anticamera della stanza di Morgana sono a dir poco eccezionali e i giochi di luci delle fonti luminose, uniti a una colonna sonora di prim'ordine, creano un'atmosfera davvero intrigante.

Il nostro eroe si muoverà sullo schermo con un'interfaccia sospettamente simile a quella della Sierra: il cursore, controllato direttamente dal mouse, assumerà la forma di una freccia rossa passando su un "punto notevole",(ovvero un oggetto utilizzabile, come una lanterna, una candela o una spada), oppure di una serie di orme di piedi nel caso in cui sia presente una possibile via di uscita.

L'inventario vi consente di esaminare più da vicino gli oggetti raccolti, grazie a un primo piano simile a quello implementato in *King's Quest VII*; e inoltre, prendendo un oggetto dall'inventario, potrete utilizzarlo sulle zone interattive dei fondali o su altri oggetti.

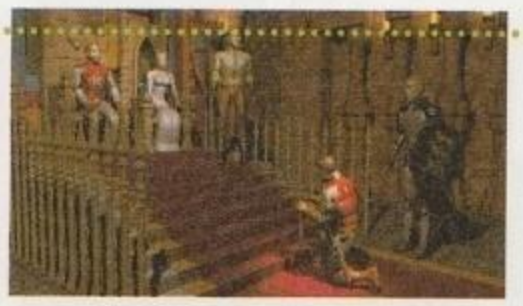
I (pochi) vantaggi e i (numerosi) difetti di questa interfaccia in "stile Sierra" sono ormai noti a tutti: da un lato, essa si rivela semplicissima da utilizzare, eliminando con

INNOCENT UNTIL CAUGHT

In questa prima avventura prendevamo il controllo di un simpaticissimo ladro provetto che, suo malgrado, doveva attraversare i vuoti interplanetari per salvare la galassia e le zone limitrofe dal pazzoide di turno. Nonostante l'avventura fosse di poche pretese, il tipo di situazioni in cui si trovava coinvolto il nostro eroe e il suo sagace spirito l'hanno resa un classico del genere. Un annetto fa è uscito anche il seguito, *Guilty*, in cui il solito eroe doveva superare altre e più difficili prove per salvare nuovamente il genere umano.

La torre di Merlino domina la fortezza di Camelot e risale a un tempo ormai dimenticato...

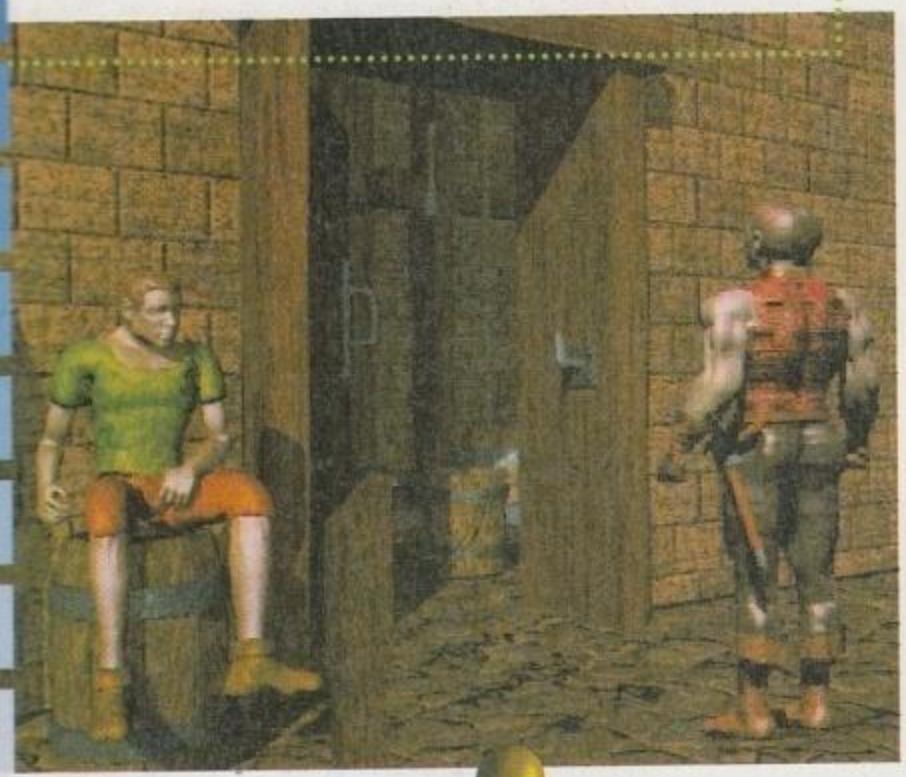
Il cortile di Camelot nasconde una misteriosa croce inscritta con rune celtiche.



La sequenza iniziale mostra la vostra investitura e l'omicidio di un alto prelato.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Merlino vi affiderà una nuova missione: trovare la perfida Morgana!

Una difesa magica vi blocca: provate a esaminare gli occhi del bassorilievo...

Nella torre, potrete scegliere se scendere nelle segrete (con una torcia) o salire.

Nelle catacombe troverete oggetti importanti e un passaggio segreto verso la cappella.

Il fabbro di corte potrà aiutarvi a trovare la birra utile per corrompere una delle guardie.

L'esterno della torre di Merlino vi permette di raggiungere il fabbro e le stalle.

La guardia personale di Morgana sembra inamovibile, ma può essere "convinta"...

Prima di uscire dalla fortezza dovrete accontentare Merlino.

Prima di raggiungere la stanza di Morgana, [illegible] questa illusione.

LAMPADA

Uno dei primi enigmi prevede il ritrovamento di una fonte di luce: beh, dato che gli enigmi di *Chronicles of the Sword* possono essere all'inizio un po' frustranti, vi diremo, per facilitarvi la vita, che, oltre a trovare la lampada dovrete anche prendere una candela e accenderla. Dove? Fuoco, fuochino...

i diversi comandi anche ogni possibile problema di interpretazione degli stessi, e risulta particolarmente adatta ai giocatori più inesperti. D'altra parte essa rende il gioco fin troppo scontato: non è possibile eseguire azioni particolarmente complesse, perlomeno non più di un "utilizza la **lampada** con la candela". Inoltre, cliccando su uno dei sopracitati punti caldi, avrete al massimo due descrizioni diverse, lunghe un paio di righe (spesso anche meno) e chi ha giocato ad avventure più complesse si scontrerà contro il classico "muro" dei giochi di questo tipo: volendo esaminare l'interno di un calderone, guardare sotto un tavolo o sopra una sedia, ci si ritrova spesso frustrati e nell'impossibiltà di agire in quanto le locazioni interattive

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il corpo del prelato assassinato è stato ritrovato nella cappella di Camelot.

La stanza della Regina: qui potrete trovare qualche utile consiglio.

La sala del trono, in cui siete stati investiti come cavaliere.

Inizierete al cospetto di Lancillotto, che vi indirizzerà verso la vostra prima missione.

La mitica Tavola Rotonda! Guardate bene sotto le sedie...

Una volta usciti dal castello, potrete entrate nella torre a sinistra.

ogni schermata). Nella maggior parte dei casi poi, nel caso si rimanesse bloccati, è possibile ricorrere al classico trucco di utilizzare tutti gli oggetti sui punti notevoli finché non si trova l'accoppiata corretta.

Ovviamente il castello di Camelot ospita diverse persone e, anche se non si può dire che sia brulicante di vita, incontrerete sin dalle prime ore di gioco una buona decina di personaggi, da alcune guardie sconosciute fino alla Regina in persona e, con un po' di fortuna e di spirito di osservazione, anche il mitico Merlino. Il dialogo è fortunatamente gestito in maniera un po' più completa, e vi permette di scegliere tra una mezza dozzina di frasi quella che preferite, ottenendo spesso esiti anche abbastanza diversi.

Siccome *Chronicles of the Sword* si rivelerebbe un po' troppo semplice a causa della sua interfaccia di controllo, i programmatori hanno inserito un sistema "cronologico" per complicare la vita agli avventurieri: in sostanza alcuni oggetti non appaiono finché non viene risolto un determinato enigma. Prendiamo, ad esempio, la seconda "missione", che consiste nel riuscire a superare lo sbarramento costituito da una guardia che vuole da bere: troverete quasi subito la botte di birra, ma impazzirete nel tentativo di recuperare un contenitore adatto al trasporto del biondo liquido. La soluzione? Girare per il castello finché, in una locazione prima deserta, troverete un boccale abbandonato sul pavimento; tra l'altro, sempre con riferimento a questo enigma, non potrete utilizzare altri contenitori, quali un secchio o un calice dorato, per portare la birra alla guardia assetata, ma solo quel determinato boccale.

Tuttavia bisogna riconoscere ai programmatori della Psygnosis un innegabile merito: sebbene *Chronicles of the Sword* sia un'avventura che non concede una libertà d'azione particolarmente ampia, è anche vero che, al contrario di molti altri titoli - come ad esempio ***Phantasmagoria*** - rimane divertente da giocare. Certo, a volte impazzirete non riuscendo a trovare un determinato oggetto, o non saprete che pesci pigliare nel tentativo di aprire una porta ma, considerando i notevoli limiti dell'interfaccia di controllo, gli enigmi sono ben calibrati e vi permettono di progredire quel tanto che basta per mantenere vivo l'interesse. Consigliato soprattutto agli avventurieri alle prime armi!

Paolo Paglianti

Info

L'installazione di *Chronicles of the Sword* richiede solo 4 MB di spazio su hard disk, dato che la maggior parte dei dati rimarrà sui due CD che troverete nella confezione del gioco. Per questo motivo, più che un processore molto veloce (basta un 486 a 100 MHz), per apprezzare il gioco sono necessari una discreta quantità di memoria (8 o, meglio, 16 MB di RAM) e un CD-ROM a quadrupla velocità. Chi possiede un lettore ottico a doppia velocità dovrà attendere tra una schermata e l'altra una manciata di secondi che, alla lunga, potrebbe risultare snervante. Il programma riconosce la maggior parte delle schede sonore, dalla Sound Blaster alle Roland.

PHANTASMAGORIA

Il primo "film interattivo" della Sierra ha creato un nuovo genere di giochi, che però allo stato attuale delle cose, non riesce ancora a coniugare "interattività" con "divertimento". Peccato, perché la grafica e la trama di giochi come *Phantasmagoria* e *Gabriel Knight 2* sono ottime...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

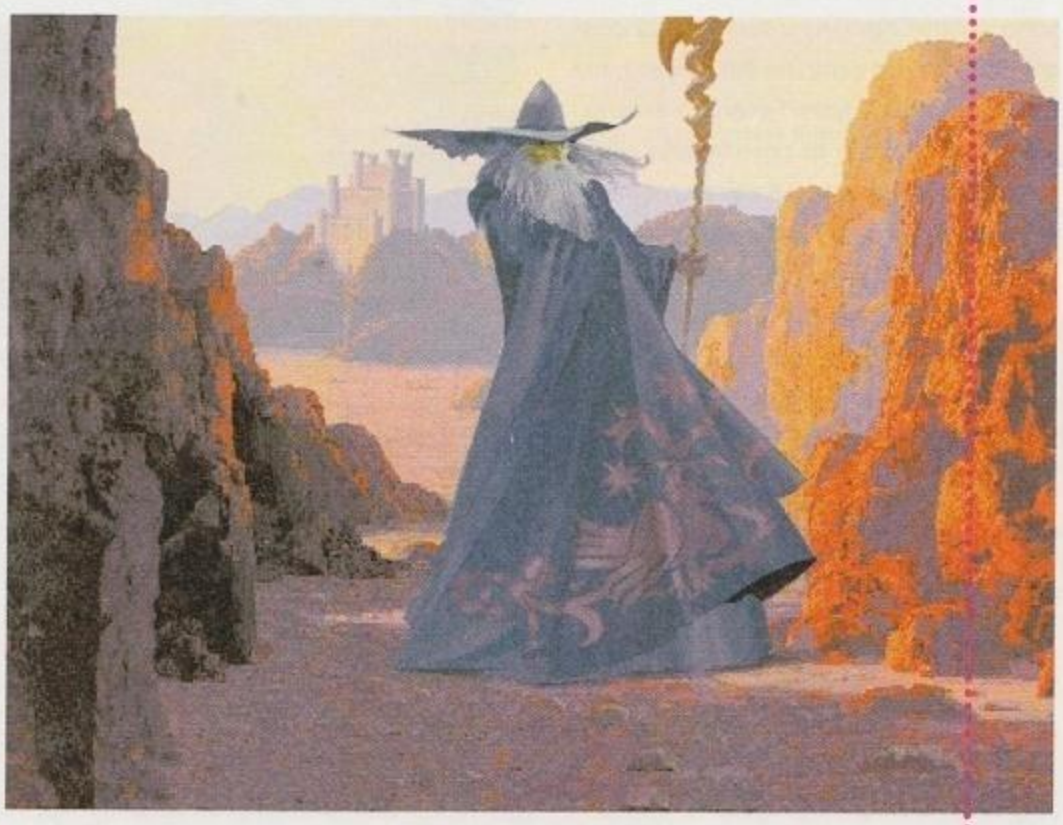
GIOCOFOLLIA®

Via Parma 5/5a (Via Nazionale) Tel.4746415 ROMA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FANTASY GENERAL



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **WARGAME**
Software House: **MINDSCAPE**
Sviluppatore: **SSI**

Dopo il generale tedesco e quello alleato, la SSI ci permette di incarnare un condottiero fantasy: si tratterà di un nuovo capolavoro come Sword of Aragon *o un clamoroso fiasco come* Stronghold*?*

Chi segue il mondo dei wargame su computer da sette-otto anni confronta qualsiasi gioco di guerra con un titolo ormai entrato nella leggenda creato proprio dalla SSI, ovvero ***Sword of Aragon***. Sebbene siano passati molti programmi nei nostri hard disk allora, *Sword of Aragon* rimane comunque uno dei migliori nel suo genere, dato che consentiva sia un controllo strategico sul territorio (gestione delle truppe, delle città, ecc.) che quello tattico della battaglia.

Fantasy General deve quindi misurarsi con questo parametro, che negli ultimi tempi ha forse trovato un degno discepolo in ***Master of Magic***. Beh, iniziamo dicendo che il primo punto positivo viene segnato da *Fantasy General* al momento dell'installazione: infatti, invertendo la tendenza dei giochi Mindscape/SSI, questo prodotto è eseguibile sotto DOS, anzi, la documentazione sconsiglia addirittura l'esecuzione sotto Windows 95.

Dopo la classica presentazione, arricchita da una musica simil-medioevale che, una volta tanto, renderà l'aspetto sonoro davvero d'atmosfera anche in un wargame, arriviamo al gioco vero e proprio, dove dovremo scegliere uno tra i diversi leader esistenti, i nostri alter ego fantasy: potremo optare per il cavaliere, il mago, o il guerriero, ognuno dei quali ha particolari pregi e difetti.

Gli amanti dei giochi di strategia avranno già notato la somiglianza con *Master of Magic*: tuttavia, basta iniziare la campagna per accorgersi che si tratta di un gioco completamente diverso. In primo luogo, non esiste una gestione strategica degli spostamenti: dovrete scegliere, un po' come in *Dune 2*, dove sferrare il vostro attacco tra due o tre regioni diverse, ma questa scelta rappresenta l'unica fase "strategica" del gioco.

La battaglia vera e propria ricorda ovviamente *Panzer General*, tuttavia, mentre le campagne dei due *"General"* precedenti erano sin dagli inizi molto complesse (dato che si basavano su scontri storici realmente accaduti), la campagna di *Fantasy General* presenta invece una difficoltà graduale. Le prime battaglie sono combattute solo con alcuni tipi di truppe, e la dimensione stessa delle aree in

Potrete attivare l'opzione che mostra tutte le unità, anche quelle nascoste.

La mappa del mondo di *Fantasy General* mostra le diverse isole in cui dovrete affrontare lo Shadolord.

SWORD OF ARAGON

Questo gioco rappresenta una pietra miliare dei wargame per computer: prima di lui i giochi di guerra erano relegati alla simulazione di battaglie scollegate tra loro, mentre con *Sword of Aragon* nacque l'idea della campagna finalizzata a uno scopo ben preciso. Anche se la grafica in EGA e il sonoro da altoparlante interno oggi fanno solo sorridere, consigliamo a tutti gli amanti della strategia di dargli almeno un'occhiata.

MASTER OF MAGIC

Un altro gioco di strategia catalogabile tra quelli "imperdibili" è senza dubbio *Master of Magic*: nonostante all'apparenza assomigli a un *Civilization* fantasy, in realtà si tratta di un gioco a sé stante. Tra l'altro è presente la possibilità di effettuare i combattimenti in modo tattico (muovendo le truppe direttamente sul campo).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

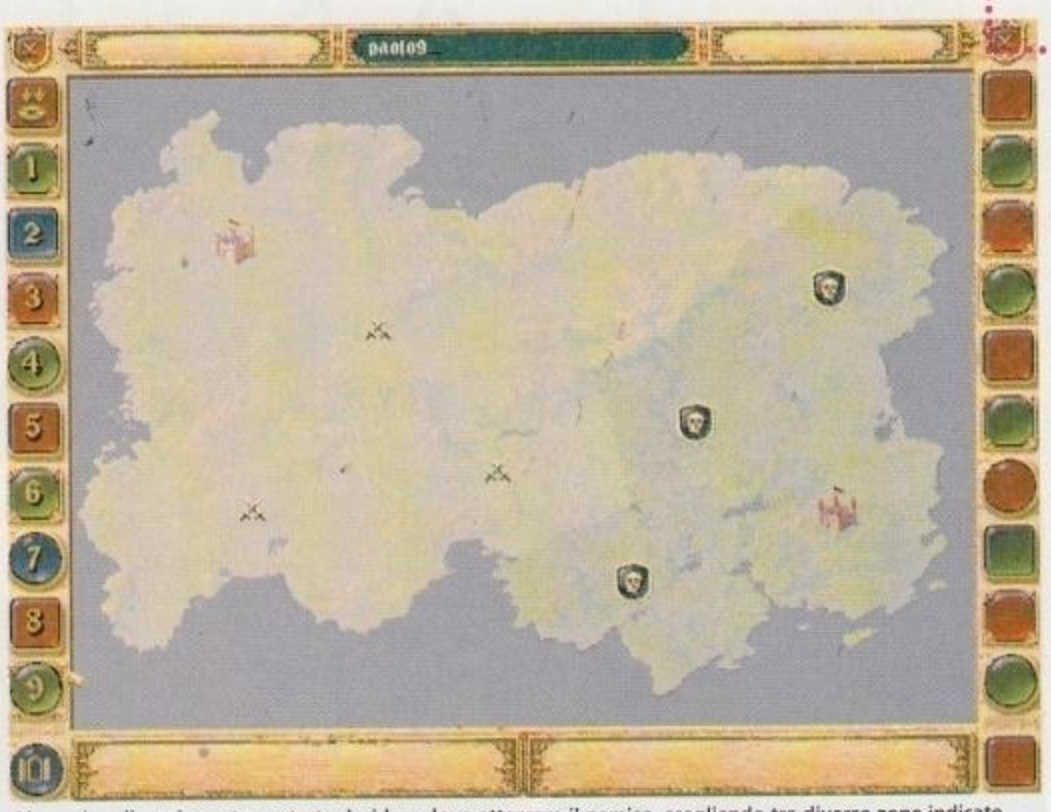
PALLONI AEROSTATICI

Oltre alle consuete unità fantasy, come scheletri, elfi, orchi, e così via, in *Fantasy General* troviamo una particolare classe di unità detta "mech", costituita da creature meccaniche, particolarmente potenti ma allo stesso tempo vulnerabili alla magia, quali i draghi di bronzo e i cannoni da assedio.

cui si combatte è all'inizio molto ridotta. Ovviamente non troverete panzer e caccia militari, ma una quantità enorme di unità che provengono direttamente da quel background fantasy ormai comune a molti giochi, da AD&D a Warhammer: treeman, guerrieri fantasmi, hydra, giganti, ma anche **palloni aerostatici**, hand gunner elfi, golem di acciaio e così via.

La battaglia segue ovviamente le stesse regole già viste nei precedenti *"General"*: i turni per conquistare gli obiettivi chiave sono pochi. Oltretutto, non basterà conquistare le città nemiche per vincere, ma dovrete anche ridurre l'esercito avversario in un stato tale da costringerlo alla resa; inoltre, nonostante esistano obiettivi chiave e secondari, dovrete conquistarli tutti per ottenere l'agognata vittoria.

Purtroppo, durante la campagna è possibile intraprendere solo missioni di



Al termine di ogni scontro potrete decidere dove attaccare il nemico, scegliendo tra diverse zone indicate dal "teschietto" nero. Ogni regione è caratterizzata da una mappa diversa.

LE UNITA' DI FANTASY GENERAL

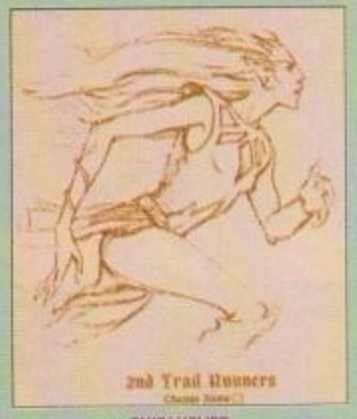
In Fantasy General esistono oltre 120 unità, divise però in "solo" dieci classi diverse. Ogni schieramento può utilizzare lo stesso tipo di unità, dato che tutto dipende dal livello della ricerca che avete raggiunto in un determinato momento. Esaminiamo più da vicino le dieci classi di unità previste da questo incredibile wargame.

FANTERIA PESANTE

La fanteria pesante è la spina dorsale della vostra armata: senza queste unità non riuscireste a distruggere le unità trincerate nelle città. Le unità di questo tipo sono particolarmente utili contro le macchine da guerra, gli skirmisher e la cavalleria pesante.

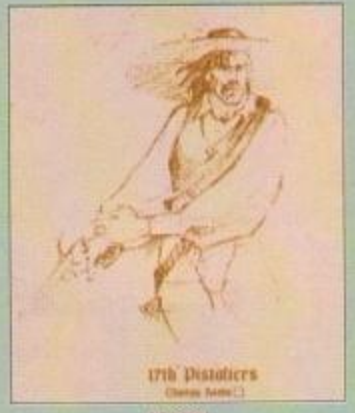
FANTERIA LEGGERA

Il problema della fanteria pesante è la mancanza di movimento: quando avrete bisogno di unità veloci ma allo stesso tempo robuste, la vostra scelta cadrà inevitabilmente sulla fanteria leggera, agile e particolarmente adatta ai terreni difficili.



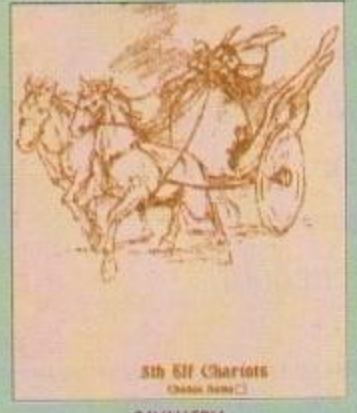
SKIRMISHER

Questo gruppo include tutte le unità che combattono senza mantenere un solido schieramento, ma basano le loro possibilità di vittoria sulle imboscate e sulla tattica del "mordi e fuggi". Sono devastanti contro le truppe pesanti, ma se attaccate, sono molto vulnerabili.



ARCIERI

In questa classe troverete non solo i classici arcieri, ma anche gli hand gunner (armati di primitivi, ma efficaci fucili) o i pistoleri: queste unità possono supportare altre truppe con il tiro a distanza o colpire delle unità volanti presenti nel loro stesso esagono.



CAVALLERIA

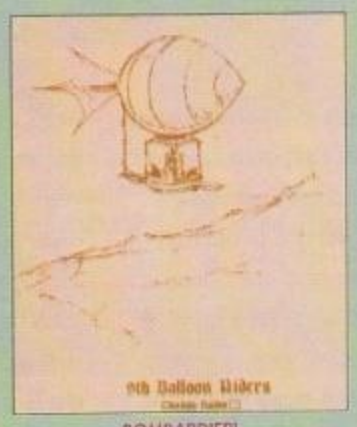
Potrete scegliere tra la cavalleria pesante, ovvero bardata con corazze e quindi quasi invulnerabile al tiro, oppure i carri, tra cui una serie di macchine a vapore capaci di caricare il nemico con effetti devastanti; tuttavia sono molto vulnerabili agli attacchi nemici.

CAVALLERIA LEGGERA

Queste truppe, che includono anche delle unità da tiro montate a cavallo o su cammello, hanno un compito particolare: esplorare in avanscoperta il terreno per evitare pericolose imboscate che potrebbero mettere in serio pericolo la fanteria pesante del vostro esercito.

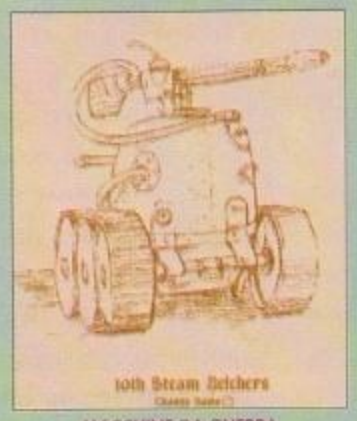
SKY HUNTER

Queste unità sono i "caccia" fantasy e, oltre a provvedere alla superiorità aerea, vi permettono di distruggere i "bombardieri" pesanti, come i Balloon Raider. Si rivelano utili anche per dare il colpo di grazia a unità seriamente danneggiate.



BOMBARDIERI

Questa classe comprende tutte le unità volanti inadatte al combattimento aria-aria, ma create esclusivamente per colpire truppe a terra. Si va da draghi montati a bizzarri aerei di ottone, dagli inevitabili palloni aerostatici alle navi delle nuvole!



MACCHINE DA GUERRA

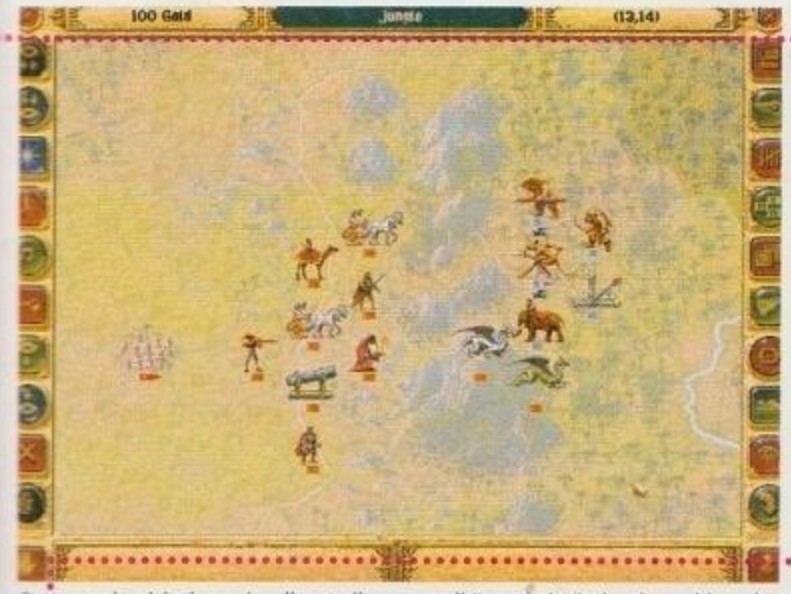
Quando dovrete conquistare una città o una fortezza particolarmente ben difesa, dovrete utilizzare le macchine da guerra che, un po' come l'artiglieria della Grande Guerra, vi permettono di colpire i nemici a grande distanza, anche se sono molto deboli rispetto ai volanti.

MAGHI

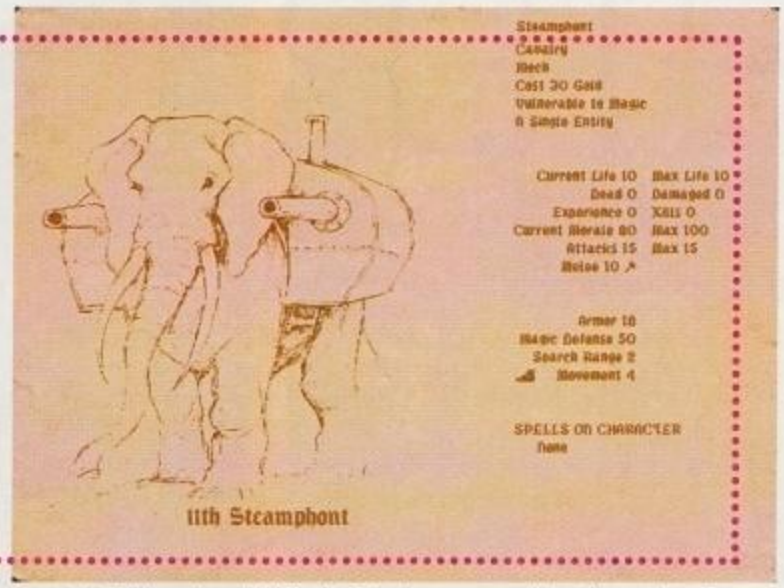
I maghi, all'inizio della campagna, sono abbastanza deboli: tuttavia, quando schiererete i druidi, capaci di animare i boschi, o i curatori, in grado di ritrasformare un'unità in fin di vita in una macchina di morte, vi ricrederete sulla loro importanza.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Sotto ogni unità viene visualizzato il numero di "punti vita", che rispecchiano le perdite ricevute. Notate la presenza di volanti e di macchine da guerra.



Le schede delle varie unità (più di 120!) vi consentono di analizzare i punti deboli e quelli forti.

attacco, mai difensive (mentre i due "*General*" storici prevedevano entrambi i ruoli di combattimento).

L'interfaccia di controllo è, bene o male, quella già vista negli illustri predecessori (sono state aggiunte solo un paio di icone per il controllo della magia), quindi i giocatori "veterani" non avranno problemi; chi non ha mai giocato ai precedenti titoli di questa serie sappia comunque che questa interfaccia è stata additata come esempio di semplicità e completezza: pur essendo interamente controllata via mouse, rappresenta un ottimo compromesso tra semplicità e accuratezza. Tra l'altro è ancora presente la possibilità di esaminare la "previsione" del risultato di un combattimento per rendersi conto delle effettive possibilità di successo. In questo modo non bisogna impazzire leggendo il corposo manuale (che, seguendo la tradizione della SSI, descrive il gioco nei minimi dettagli), ma è sufficiente intraprendere un paio di partite per rendersi conto di come si devono utilizzare le proprie unità: ad esempio, scoprirete che un carro in carica è devastante in campo aperto, ma che contro un'unità fortificata in una città corre il rischio di essere respinto con pesanti perdite.

Purtroppo, esiste una sola campagna, composta da un certo numero di isole, ovviamente di difficoltà crescente. I territori in cui si svolgono le battaglie all'inizio sono molto ridotti (meno di un quarto dello schermo), ma già dalla seconda isola (dopo circa sei-sette battaglie) le dimensioni aumentano notevolmente.

D'altra parte, anche se esiste un'unica campagna, affrontarla con un leader diverso modifica radicalmente la strategia da adottare. Ad esempio, il mago potrà contare su incantesimi a volte decisivi, ma non potrà disporre di numerose unità, mentre, al contrario, il guerriero potrà condurre in battaglia truppe molto più numerose. Purtroppo, come nei due "*General*" precedenti, durante la campagna non potrete impersonare il "cattivo".

Se poi preferite uno scenario singolo, giusto per trascorrere una serata (attenzione, perché spesso passerete davanti al video delle intere nottate!) potrete scegliere tra le battaglie già pronte o l'opzione Arena. Curiosamente, invece dei quaranta e più singoli scontri presenti nei due precedenti *Panzer* e ***Allied General***, qui ne troviamo solo una mezza dozzina. Questi scontri, dal primo all'ultimo, sono particolarmente complessi e potrebbero risultare frustranti per i giocatori alle prime armi. L'opzione Arena rappresenta invece un vero colpo di genio! Con questo strumento sarete in grado di progettare la battaglia fantasy che avete sempre sognato. Potrete scegliere da quale parte stare, il livello di intelligenza del computer, il numero e il tipo di unità che i due schieramenti avranno a disposizione e il tipo di terreno tra quelli disponibili (che superano di molto la cinquantina e sono, in pratica, tutti gli scenari geografici che incontrerete durante la campagna). E credetemi, non è poco...

Paolo Paglianti

ALLIED GENERAL

In seguito al successo di *Panzer General*, la SSI ha pubblicato la versione alleata, in cui, al posto di Tigre e Me-262, il giocatore doveva controllare Sherman e Spitfire. L'unico limite di *Allied General* consisteva nella necessità di giocare in ambiente Windows (possibilmente 95), il che rallentava il suo semplice motore grafico.

Info

Per fortuna, *Fantasy General* vi permette di giocare da DOS, velocizzando così l'esecuzione e rendendola accettabile anche su un 486 di media potenza. Sono consigliati gli ormai usuali 8 MB di RAM; per quanto riguarda lo spazio su hard disk, potrete scegliere tra un'installazione ridotta di 16 MB e una completa (in cui rimane però necessario il CD nel lettore) di circa 60 MB. Per quanto riguarda le schede sonore, sono riconosciute tutte le SoundBlaster, la Rap-10 e la Gravis Ultrasound.

Seguendo la classica tradizione militare anglosassone, i "rossi" sono gli alleati e i "blu" i nemici.

Il campo di battaglia è diviso nei classici esagoni che vi consentono di pianificare il movimento.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

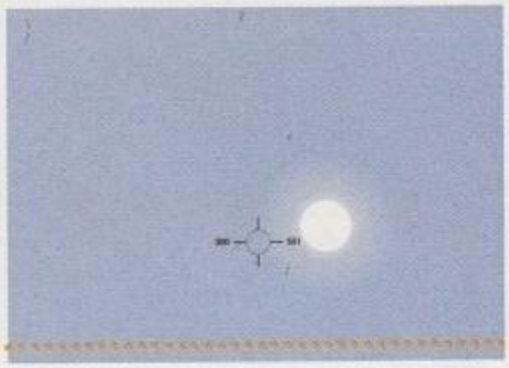
http://www.oldgamesitalia.net/

FIGHTER DUEL

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SIMUL. DI VOLO**
Software House: **PHILIPS MEDIA**
Svilup.: **JAEGER SOFTWARE**

Dopo Silent Thunder, *ecco un altro simulatore di volo, ambientato però nei cieli della Seconda Guerra Mondiale. In* Fighter Duel *vi aspettano duelli aerei all'ultimo sangue, dove nessun radar vi aiuterà...*

I cieli sono molto affollati di questi tempi. Notate i pezzi dell'aereo appena abbattuto...



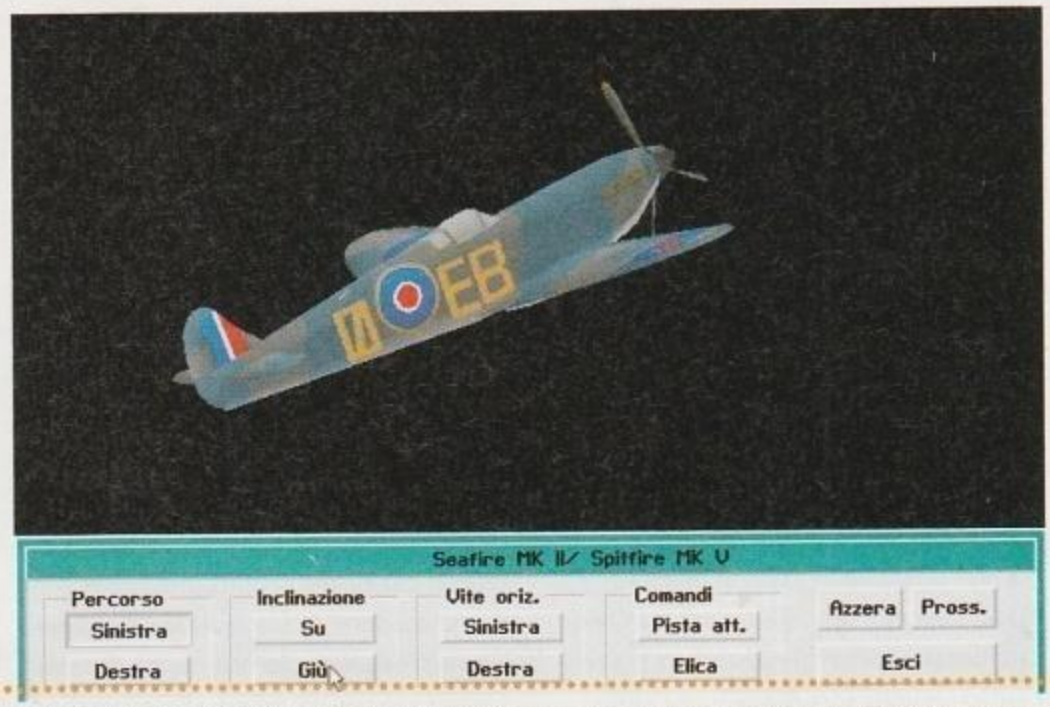
Gli inseguimenti contro sole sono pericolosi, anche perché salendo troppo si rischia di entrare in stallo.

DOGFIGHT

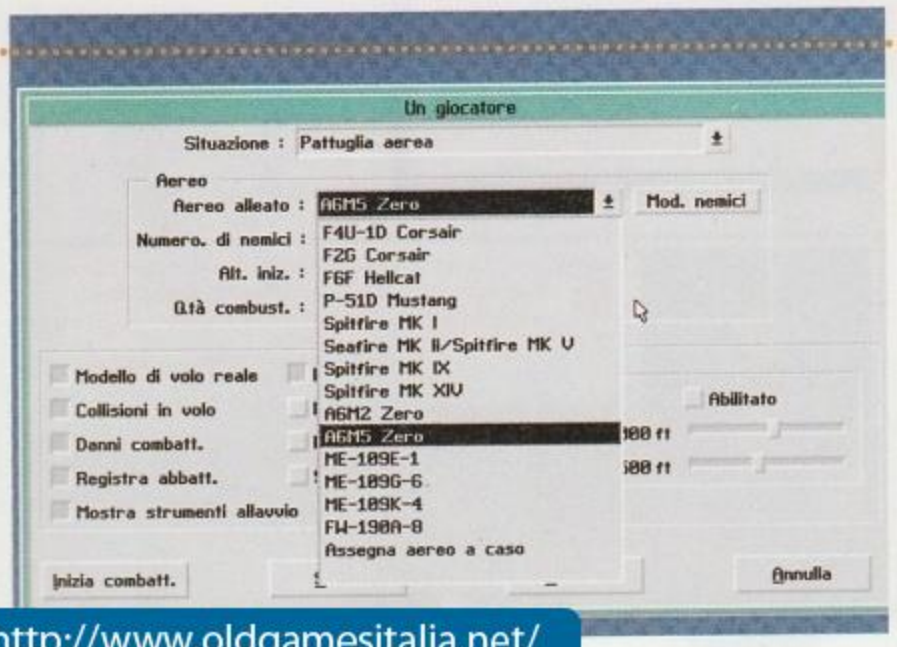
Ultimamente si era perduto il gusto del combattimento "uno contro uno". In tutti i simulatori di volo "moderni", infatti, l'abbattimento si riduce al lancio di un missile a 150 km di distanza e questo non sempre è fonte di grande soddisfazione. In *Fighter Duel* dovrete invece prestare massima attenzione a direzione e velocità del nemico, dovendo mettere in pratica tutte quelle manovre imparate ma mai utilizzate negli altri simulatori: vedrete ad esempio i nemici agire in coppia molto realisticamente (uno fa da esca e l'altro vi abbatte), e le manovre diversive si renderanno in questi casi davvero necessarie.

In *Fighter Duel* sarete chiamati a fronteggiare interi stormi di nemici in adrenalinici e mortali **dogfight** o, se preferite, scontri "uno contro uno". Fin qui nulla di strano, senonché in questa produzione della Philips il dogfight sarà l'unica cosa che potrete fare. Nessun attacco al suolo, quindi, e nemmeno la traccia di una qualsivoglia modalità "campagna" nella quale affrontare una serie di missioni secondo una trama e un filo logico ben precisi.

Nei panni di un pilota da caccia, imbarcato su una portaerei negli anni della Seconda Guerra Mondiale, dovrete affrontare in volo gli aerei nemici, facendo esclusivamente uso delle vecchie ma efficaci mitragliatrici; quindi niente radar, missili "fire and forget" o altre diavolerie tecnologiche del genere. Potrete scegliere il vostro velivolo tra quelli disponibili, che comprendono il mitico Zero, che fece la fortuna dei giapponesi, e l'altrettanto famoso Spitfire, oltre ad altri undici caccia più o meno celebri. Oltre alla canonica regolazione dei dettagli grafici, potrete poi settare il numero dei nemici fino a un massimo di 8 (modalità nella quale resistere un paio di secondi è già da eroi) e la loro abilità nei combattimenti. Interessante è poi la possibilità di scegliere il tipo di missione da intraprendere, decidendo ad esempio se partire dalla portaerei o se avere



In questa schermata potrete apprezzare con calma tutti gli aerei presenti nel gioco e studiarne i vari dettagli. Da notare la possibilità di vederli sia in assetto di volo sia in "modalità atterraggio".



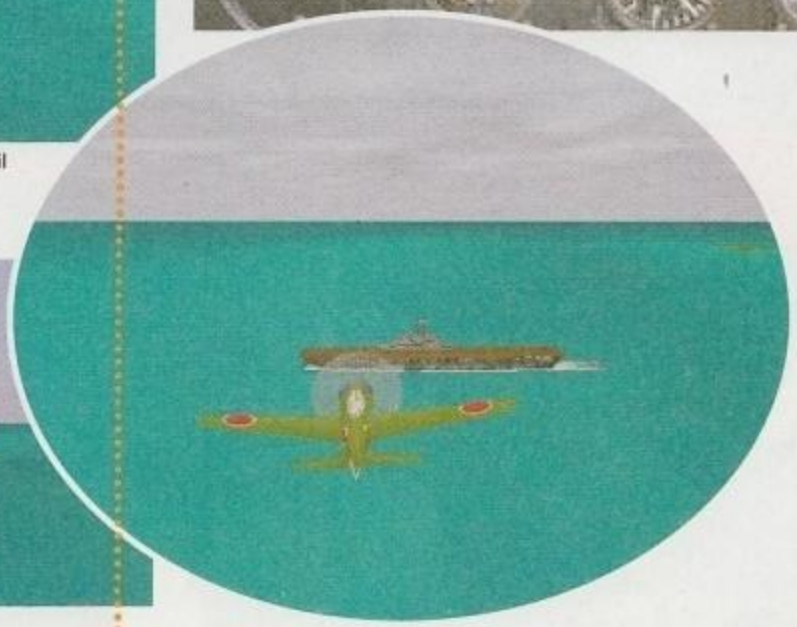
Info

Per poter combattere nei cieli di *Fighter Duel* avrete bisogno come minimo di un 486 DX-33, DOS 6.0 o superiore (è compatibile con Windows 95), 8 MB di RAM, 2 MB di spazio su hard disk, una scheda grafica SVGA da 1 MB Vesa Local Bus e un lettore CD. Le schede sonore supportate sono le SoundBlaster pro/16/AWE32, la Pro Audio Spectrum, la Roland Rap-10, la Gravis Ultrasound/Max e l'Ensoniq SoundScape. Se vi procurerete il patch di upgrade troverete i driver per moltissimi joystick, in caso contrario vi dovrete accontentare di quelli generici per i joystick e i controlli via pedaliera. Per il gioco via modem è richiesto come minimo un modem a 9600 baud oppure un cavo null-modem per il collegamento diretto. Il gioco gira in SVGA e sui Pentium di fascia alta offre un'ottima fluidità in ogni situazione. È comunque possibile abbassare la risoluzione per permettere di giocare anche su computer più lenti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le visuali esterne in *Fighter Duel* sono numerosissime e molto utili. Qui potete vedere come il cielo sotto di noi sia pieno di aerei nemici. Meglio non scendere...



il vantaggio della sorpresa.

Come in ogni simulatore che si rispetti, potrete poi regolare il modello di volo del vostro aereo a seconda di una maggiore o minore fedeltà alla realtà, passando da uno stile di volo prettamente arcade a uno che, come vedremo, renderebbe la vita difficile anche al Barone Rosso! Appena montati sull'aereo la prima cosa che si nota è, senza dubbio, il cruscotto: è infatti realizzato davvero molto bene, con un'ottima cura dei particolari. Tutti i vari strumenti (naturalmente analogici) sembrano veri, e le varie lancette tremano, vibrano e si scuotono esattamente come accadrebbe nella realtà. Una volta alzato lo sguardo dal cruscotto l'impressione generale che si ha del paesaggio e dei vari aerei è globalmente positiva: il mare, le nuvole e il paio di isolette presenti nello scenario (sempre lo stesso - poche decine di chilometri quadrati) sono rappresentati bene, così come gli aerei, le cui texture nulla hanno da invidiare alle più blasonate produzioni: l'unico problema, però, è la varietà. Il commento sonoro è invece appena discreto, non essendoci alcun tipo di musica ed essendo gli effetti nella media. Ciò che invece si attesta su standard d'eccezione è il modello di volo implementato dai programmatori della Jaeger: l'aereo vibra, entra in irrecuperabili avvitamenti, compie cabrate al limite delle sue possibilità con eccezionale realismo e rende l'atterraggio sulla portaerei - da effettuarsi una volta abbattuti tutti i nemici - un'autentica esperienza. Dovendo portare l'aereo al minimo della sua velocità, infatti, noterete realistici scossoni di assestamento e suderete sette camice nel tentativo di non entrare in stallo; decisamente difficile, ma altamente gratificante. Gli scontri che costituiscono il gioco sono poi realizzati piuttosto bene, con ottimi effetti "di distruzione" (tipo ali che si staccano o aerei che esplodono al primo colpo) e offrono in generale una continua tensione, risultando in definitiva sicuramente divertenti.

Avrete a questo punto notato che le critiche mosse a *Fighter Duel* siano poche, e in effetti il gioco è realizzato piuttosto bene. Ciò che penalizza fortemente la nuova produzione Philips è però il suo design: quanti fra voi saranno disposti a comprare un simulatore dove potete fare (per quanto bene) solo una cosa, quando in giro ci sono prodotti come *EF2000* che offrono molto di più? I dogfight, infatti, per quanto avvincenti, alla lunga stancano, e la modalità multiplayer non basta a colmare questa lacuna. *Fighter Duel* è dunque un gioco che farà la felicità degli appassionati (ai quali lo consigliamo vivamente), mentre risulta **incompleto** e sconsigliabile per chi in un simulatore cerca anche un minimo di profondità e varietà di gioco.

Vanni Bombonato

INCOMPLETO

Nel sito ftp://ftp.philipsmedia.com/pub/fdupdv1.exe troverete il patch di upgrade del gioco: fra le altre cose vi permetterà di pilotare un aereo in più e aumenterà l'intelligenza artificiale dei nemici. Da segnalare, nel gioco, una scarsa cura per gli aspetti secondari non migliorati dal patch: la routine di calibrazione del joystick, ad esempio, è praticamente inesistente e i menu, oltre che bruttini, spesso si sovrappongono creando spiacevoli effetti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBERTA WILLIAMS

PHANTASMAGORIA

PREGA CHE SIA SOLO UN INCUBO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

7 CD

UN THRILLER PSICOLOGICO, UN FILM, UN GIOCO, UN HORROR, UN'ESPERIENZA SCONVOLGENTE.
PHANTASMAGORIA è un gioco realizzato come un film Hollywoodiano, è un thriller mozzafiato che diventa un horror da incubo, pieno di misteri in cui voi, nei panni della giovane protagonista, dovrete combattere le forze del male, raccogliendo indizi, risolvendo enigmi e cercando di sopravvivere in un mondo che diventa sempre più terribilmente reale...

- 7 CD
- centinaia di animazioni
- 800 diverse stanze da esplorare
- un mondo 3D ultra realistico reso in alta risoluzione
- 25 attori professionisti
- colonna sonora originale di grande qualità
- interfaccia di grande semplicità anche per i meno esperti.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS 3.1 O SUPERIORE,
DOS 5.0 486/SX 25 Mhz O SUPERIORE,
8 Mb DI RAM, SVGA-256 COLORI,
MOUSE, SCHEDA AUDIO,
LETTORE CD.Rom PER VERSIONE CD MPC.

£ 139.900

SIERRA

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER S.p.A.-VIA ADDA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ABUSE

Nell'anno 2009 Alan Blake, microbiologo e ricercatore al servizio delle autorità militari, riuscirà a isolare "Abuse", il gene direttamente responsabile della violenza nella razza umana, giusto in tempo per farselo sfuggire di mano...

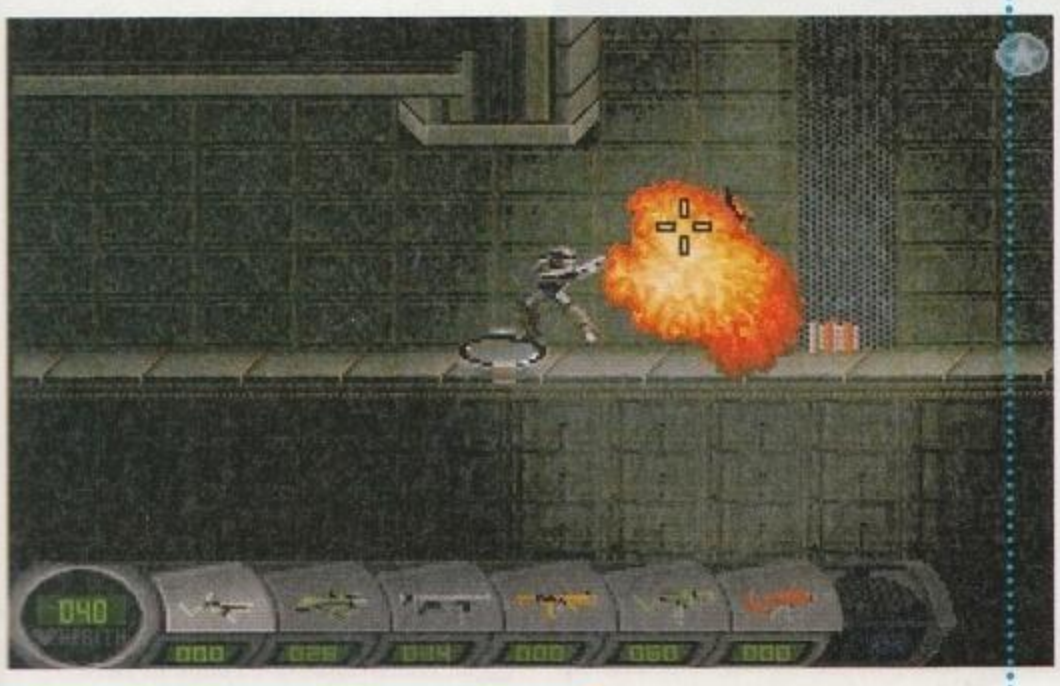
Questi mutanti sono tutti armati di Energy Rifle; non sarà uno scherzo riuscire a sfuggirgli.

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **PLATFORM**
Software House: **ORIGIN**
Sviluppatori: **CRACK DOT COM**

Un'inaspettata rivolta all'interno del carcere dove si svolgono questi micidiali esperimenti porta alla contaminazione dei prigionieri e delle guardie e alla loro improvvisa mutazione. Al comando di Nick Vrenna, ingiustamente incarcerato e coinvolto - suo malgrado - nel salvataggio del mondo come unico essere umano immune all'influenza dell'Abuse, non vi resterà che rubare una tuta potenziata e abbattere tutti i nemici sulla vostra strada, scendendo fino al livello più profondo del complesso detentivo. Una volta raggiuntolo, dovrete chiudere la valvola principale del sistema idrico, impedendo così che le acque inquinate della prigione contaminino il resto del mondo.

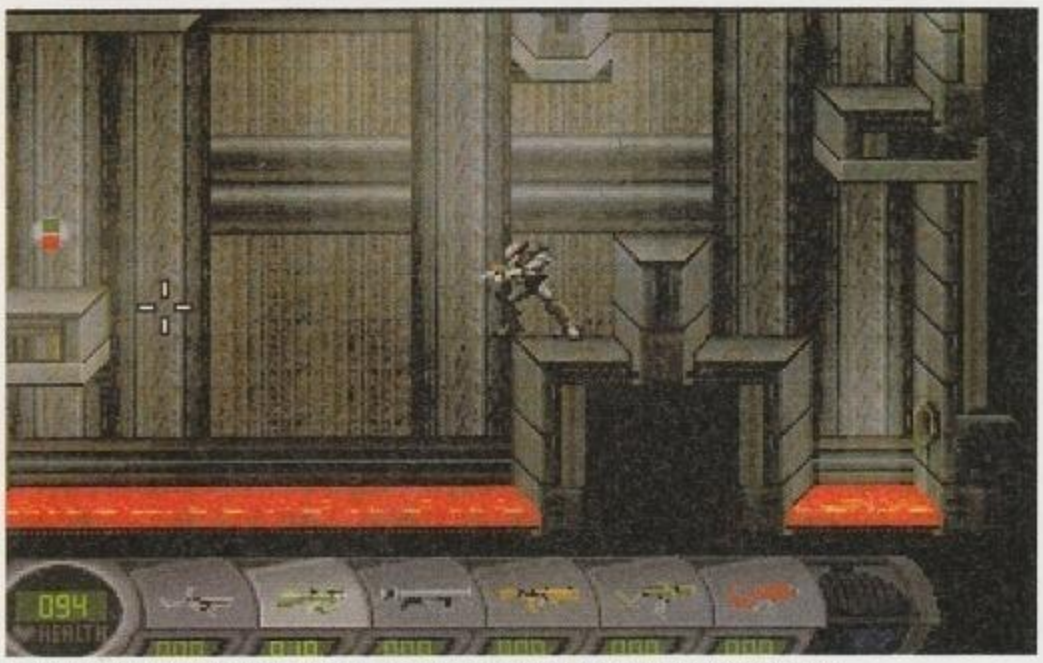
A rendere le cose più difficili ci penseranno i nemici disseminati per i vari livelli, tutti con intenzioni più o meno amichevoli nei vostri confronti: oltre ai prigionieri mutati, che si differenziano a seconda dell'armamento che montano sulle spalle, incontrerete droni volanti, le torrette difensive della stazione militare e i terribili drillbot, una sorta di automezzi muniti di quattro seghe circolari. Oltre a questi, sparsi sulla via della salvezza, si trovano pannelli elettrificati, mine e droni di sicurezza che metteranno a dura prova la vostra materia grigia; infatti i livelli del gioco non prevedono il solo abbattimento di tutti i nemici, ma comprendono anche delle sezioni di ragionamento, dei veri e propri puzzle legati a piattaforme mobili, trampolini e teletrasporti che renderanno sempre più ostico raggiungere la fine dei quadri. Per fortuna il primo livello è espressamente dedicato all'apprendimento dei comandi fondamentali e all'interazione con l'ambiente circostante, in quanto è provvisto di un esauriente help su schermo che permette di familiarizzare velocemente con l'interfaccia di comando.

La prima cosa che si nota, una volta iniziato a giocare, è l'originale sistema di controllo che i programmatori della Crack Dot Com hanno deciso di adottare: lo sprite del personaggio è controllato con i tasti di direzione, in modo da farlo muovere, saltare o interagire con interruttori, pannelli e in generale con tutto l'ambiente esterno, (è anche possibile distruggere alcuni muri dietro cui sono celati oggetti e munizioni o che più semplicemente nascondono delle scorciatoie), mentre con il mouse è possibile decidere dove puntare l'arma, lasciando così al giocatore la possibilità di mirare in piena libertà a 360°. Potrete quindi sparare in diagonale ai mutanti su posizioni



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



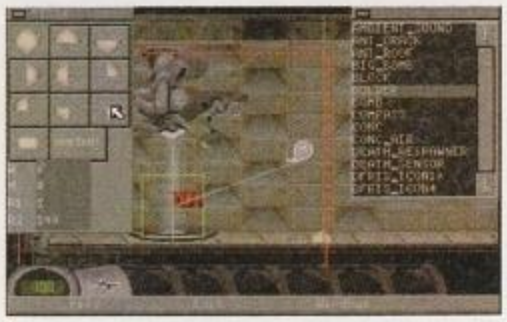
Nei livelli inferiori capiterà spesso di essere costretti ad attraversare dei veri fiumi di lava.

sopraelevate, coprirvi le spalle durante una rovinosa fuga o bombardare i nemici dall'alto con una valanga di granate incendiarie, utilizzando nel contempo una delle sette armi a vostra disposizione; queste comprendono il classico fucile laser, granate, missili teleguidati, bombe al napalm, mitragliatori a energia, sfere a ricerca e una sorta di spada laser, utilissima a corta distanza per fare letteralmente a pezzi i mutanti troppo affettuosi...

Come nella più classica delle tradizioni, in tutti i livelli troverete alcuni power-up, come gli anti-grav boots (che attaccati alla tuta potenziata vi permetteranno di volare in giro per il livello) o i flash speed (degli stivali che vi consentiranno di muovervi a una velocità doppia del normale), che renderanno più facile la vostra discesa fino al serbatoio idrico, difeso tenacemente da un paio di alieni polimorfi molto coriacei.

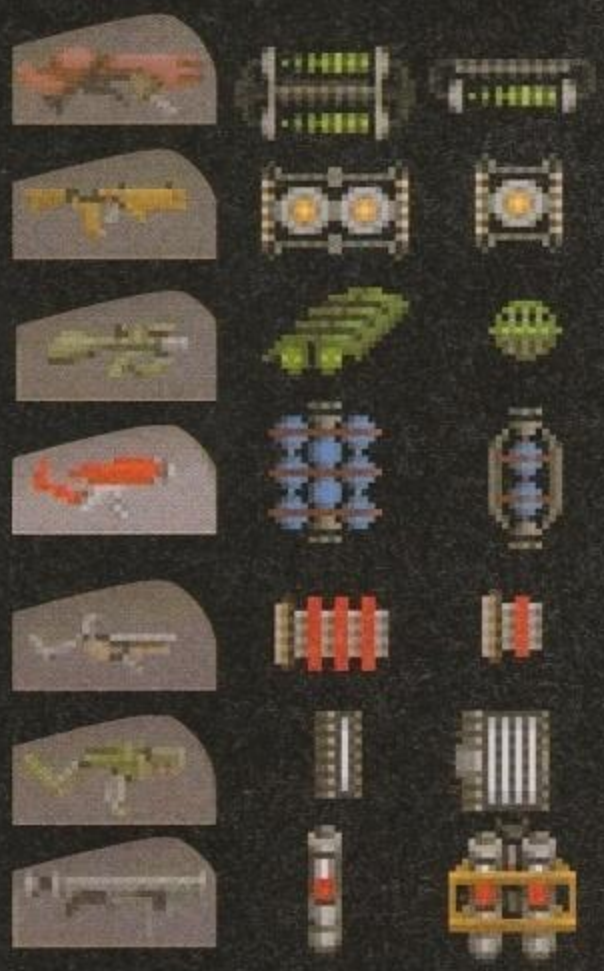
A livello grafico la scelta della bassa risoluzione è stata ammorbidita affiancandole l'utilizzo della tecnica del light sourcing bidimensionale, una particolare routine grafica che permette di variare la luminosità di una porzione dell'immagine in funzione di alcuni punti fissi (come delle luci orientate in particolari direzioni) o mobili e casuali (come le esplosioni di missili e granate incendiarie), contribuendo così non solo ad aumentare l'impatto grafico ma anche quell'atmosfera di sottofondo caratteristica di tutto il gioco.

Infatti, se il sonoro di Abuse è quanto mai azzeccato, pieno di effetti che simulano l'aprirsi e chiudersi di porte e pannelli o il rantolo strozzato dei mutanti in


Con l'editor di *Abuse* è possibile anche modificare gli effetti e la direzione delle sorgenti di luce.

NATURAL BORN KILLER

Ecco un breve elenco di tutto quello che potete trovare negli oscuri meandri di Abuse...



NOVA SPHERES
Quest'arma, che si recupera solo nei livelli più avanzati, spara delle piccole sfere a ricerca che una volta raggiunto il bersaglio esplodono rilasciando una quantità devastante di energia e distruzione.

NAPALM
La devastazione fatta arma: sparse per i livelli troverete davvero pochissime munizioni per questo dispositivo che permette di spazzare vie intere squadre di mutanti in un colpo solo.

INCENDIARY GRENADE LAUNCHER
Espulse con una traiettoria parabolica, queste granate sono il mezzo più efficiente per liberarsi di nemici nascosti dietro a ripari o ai piani superiori.

DEATH SABER
Questa sorta di spada laser permette di abbattere in pochi secondi tutti gli incauti mutanti con i quali viene a contatto: quasi indispensabile con i due mutanti polimorfi del 21° livello.

LASER
Quest'arma sarà la prima che vi troverete a utilizzare: anche se poco potente, si rivela utile per tiri di precisione a lunga distanza.

ENERGY RIFLE
Rilascia un fascio di energia molto potente in grado di intercettare i missili teleguidati e distruggere i mutanti in pochi secondi; utilissima contro i flyers.

HEAT SEEKING ROCKET LAUNCHER
Qui le cose iniziano a farsi più serie: questo lanciarazzi spara dei missili teleguidati capaci di compiere delle vere e proprie acrobazie per raggiungere il bersaglio.

HEALTH
I punti vita: se ne trovano parecchi sparsi tra i livelli.

COMPASS
Questo simpatico oggetto vi permette di vedere la posizione sulla mappa di tutti gli altri giocatori non "mascherati"; si trova solo nel gioco multiplayer.

FLASH SPEED
I moderni stivali delle sette leghe: una volta inseriti nella tuta potenziata vi permetteranno di raggiungere una velocità doppia rispetto a quella normale.

CLOAK
Permette al giocatore di "mascherarsi", ovvero di diventare quasi invisibile durante il gioco e di non essere rintracciabile sulla mappa. Si trova solo nel gioco multiplayer.

ANTI-GRAV BOOTS
L'oggetto più utile e ricercato di tutto il gioco: grazie a questo acquisterete la possibilità di volare, tramite la pressione del tasto destro del mouse, e atterrare su piattaforme altrimenti irraggiungibili.

ULTRA-HEALTH
Permette di aumentare i vostri punti vita fino a un massimo di 200.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

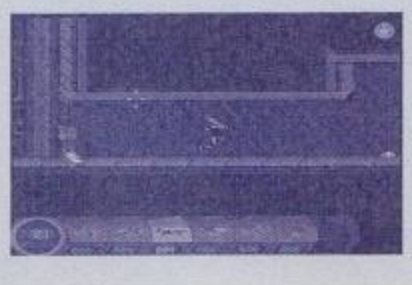
http://www.oldgamesitalia.net/

Info

Per combattere nei livelli di Abuse avrete bisogno di un 486 DX 50, una versione MS-DOS 5.0 o superiore, 4 MB di RAM (molto meglio 8), una decina di MB liberi su disco fisso, una scheda grafica VGA, un CD-ROM (una volta installato il gioco non richiede caricamenti da CD) e una scheda sonora MPC compatibile. Per giocare in rete invece le pretese sono leggermente più alte: almeno un DX4 100 con 8 MB di RAM, Windows 95, una rete compatibile IPX e una scheda grafica veloce.

TUTTI I COLORI DEL BUIO

Per sopperire all'impatto grafico bidimensionale del gioco, alla Crack Dot Com hanno pensato di fare un largo uso di routine grafiche e di effetti di dissolvenza mirati a ricreare un'atmosfera tetra e angosciante che lasciasse costantemente il giocatore con il fiato sospeso; vediamo come è stato possibile. Nella prima immagine ci si trova in una situazione di minaccia incombente ma non ancora identificata, le luci sono smorzate e tutto è avvolto nella penombra: il nostro personaggio entra ed esce continuamente da coni di luce e di ombra mentre si muove. Nella seconda si inizia a entrare nel vivo dell'azione, si notano gli effetti del light sourcing delle esplosioni: solo le zone colpite dalle granate si illuminano a giorno. Nella terza immagine la battaglia sta volgendo al peggio; abbiamo solo 28 punti vita e siamo sotto il fuoco di una decina di missili teleguidati: in questo caso la dissolvenza è in rosso a ricordarci (casomai ce ne fosse bisogno) un pericolo reale e in atto in questo momento. L'ultima immagine rappresenta l'istante in cui prendiamo l'Ultra-Health: la dissolvenza è in blu, un colore rassicurante che indica una situazione migliore o comunque un momento di respiro durante i frenetici combattimenti.



quanto non esiste! Questa scelta, che in un primo momento potrebbe apparire molto discutibile, si rivela invece vincente nel ricreare un'atmosfera e una suspance rara in questo genere di giochi. Gli unici suoni che escono dalle casse, quali l'arma che si ricarica, il rumore di un paio di granate che esplodono al piano di sotto o una decina di **alieni** che escono dalle tubature del soffitto, sono tali da tenere costantemente il giocatore in uno stato d'ansia e di tensione mentre l'adrenalina sale sempre di più.

Nonostante tutto questo, 20 livelli da giocare sono un po' pochi e sebbene il grado di difficoltà sia ben bilanciato, col progredire del gioco la longevità del prodotto ne avrebbe velocemente risentito; ecco perchè sono state aggiunte la possibilità di gioco in multiplayer (in rete fino a 8 giocatori) e un **editor di livelli** molto curato e completo che permette di crearne di nuovi o personalizzare quelli già presenti, editare le sorgenti di luci o, per i maniaci, attivare la creazione continua di nemici in una particolare zona del livello, in modo da rendere le partite più interessanti a prescindere dal settaggio della difficoltà scelto in partenza. In aggiunta è possibile scaricare dal sito della Crack Dot Com (http://www.crack.com) un particolare editor grafico, il Satan Paint, che permette di modificare gli sprite del personaggio e dei mutanti, oltre che aggiungere sfondi e nuovi tipi di armi.

Questa scelta, che dal punto di vista commerciale rispecchia la tendenza generale che ha permesso a titoli del calibro di *Doom* e *Command & Conquer* una così grande longevità e successo, è caratterizzata anche dal fatto che i migliori livelli scelti dal team di sviluppo saranno aggiunti (e pagati 1000$ per livello) a un data disk di prossima uscita. In definitiva Abuse è un ottimo titolo, molto curato e dotato di una buona espandibilità, capace di tenere incollato al video anche il giocatore più esigente. E se vi foste mai chiesti come sarebbe stato giocare a Doom in due dimensioni, ora potrete avrete una risposta.

Andrea Giolito

Muniti degli Anti-Grav Boots, lanciamo un po' di granate sui sottostanti malcapitati.

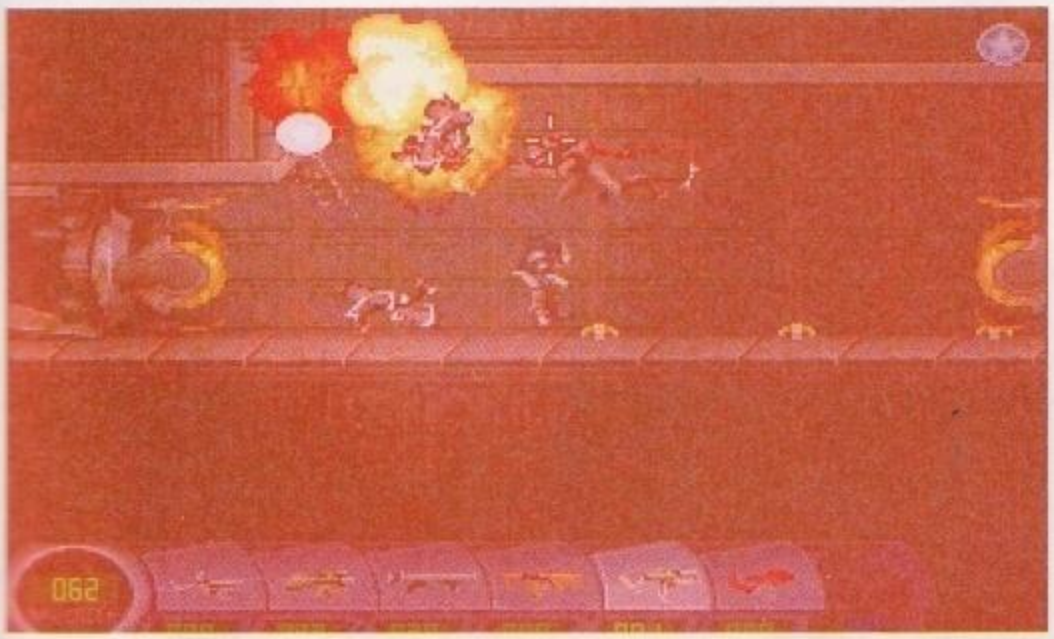
Abbiamo deciso di aprirci la strada in un modo diverso...

ALIENI

In effetti gli sprites dei nemici e del personaggio principale non sono quanto di più innovativo: Nick assomiglia a Predator e i mutati sono le copie esatte dell'Alien di Ridley Scott, compreso il fatto che escono di nascosto dalle pareti e vi inseguono correndo su quattro zampe. Non che questo sia necessariamente un punto negativo, ma un po' di fantasia non avrebbe certo guastato.

EDITOR DI LIVELLI

La "febbre" dell'editor sembra essere sempre più alta; la possibilità di creare livelli e dimostrare la propria bravura o scambiarsi idee e realizzare i propri progetti ha contagiato migliaia di utenti della Rete; in giro per Internet sono già disponibili i primi livelli amatoriali, gratuitamente scaricabili, creati con il potente Satan Paint, l'editor grafico di livelli che dovrebbe essere direttamente incluso nelle più recenti versioni CD di Abuse.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

50

Maggio 1996 - Lire 6.000

SPECIALE AOU SHOW
I RISULTATI DELLO SCONTRO NAMCO-SEGA

È IN EDICOLA IL NUMERO DI MAGGIO

BIO HAZARD
CAPCOM PASSA ALLO SPLATTER

TEKKEN 2
LA RISPOSTA DELLA NAMCO A VIRTUA FIGHTER 2

ADIDAS POWER SOCCER
IL MIGLIOR CALCIO DEL MOMENTO?

Help
TEKKEN 2
BIO HAZARD

PANZER DRAGOON 2 • WARRIORS OF FATE • KING OF FIGHTER '95 • PSYCHIC DETECTIVE • GRADIUS DELUXE PACK • THE NEED FOR SPEED • MAGIC CARPET • CHORO Q • VICTORY GOAL '95 • BRAIN DEAD 13 • VAMPIRE NIGHT WARRIORS • DUN GIRASTON • PUZZLE BOBBLE 2 • FIRE PRO WRESTLING • WWF WRESTLEMANIA •

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RIPPER

La scena del delitto. Notate le pareti inondate di sangue e la chiazza rossa sul ventre della vittima.

Anche la Take 2 scende in campo per combattere la guerra dei film interattivi: un budget di oltre 2,5 milioni di dollari e un cast d'eccezione per portare Jack lo Squartatore nel 2040 a New York, in piena era cyberpunk. Riusciremo a fermarlo prima che uccida ancora?

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVV. HORROR**
Software House: **GAMETEK**
Sviluppatori: **TAKE 2**

Per anni il cinema e la letteratura hanno celebrato con opere e citazioni la leggenda di Jack lo Squartatore, il misterioso assassino a cui nell'autunno del 1888 furono attribuiti i sanguinosi omicidi di prostitute nella Londra vittoriana. Il più discusso killer della storia fa finalmente la sua comparsa anche nel mondo dei videogiochi grazie alla Take2, software house nota per le sue avventure grafiche particolarmente insolite e "sconcertanti", con ambientazioni cyberpunk ai limiti della ragione e che offrono angoscianti visioni del futuro.

Ripper non fa decisamente eccezione a questa regola, proponendoci una New York non migliorata rispetto a quella attuale ma con in più un underworld **Gibsoniano** abitato da navigatori della Rete, hacker, drogati di realtà virtuale e criminali del cyberspazio, come Jack The Ripper, lo Squartatore del futuro. Proprio come quest'ultimo, lascia le povere vittime in un lago di sangue, aperte da parte a parte con precisione chirurgica, per poi mandare delle lettere per far sapere che ha colpito ancora. Stavolta, purtroppo, i suoi messaggi arrivano direttamente a noi, che nel gioco impersoniamo Jack Quinlan, reporter del Virtual Herald, una delle principali testate giornalistiche di New York. Lo Squartatore ci ha scelti per fargli da portavoce, forse perché nei nostri articoli sui suoi omicidi abbiamo detto qualcosa che lo ha colpito, o forse perché ci conosce di persona a nostra insaputa. Sta di fatto che, dopo il tentativo del Ripper di uccidere la nostra assistente, ci mettiamo in testa di indossare i panni del detective e di scoprire da soli la sua vera identità.

Il protagonista del gioco, Jack Quinlan, mentre si preoccupa della sua amata assistente, ora in coma.

L'impostazione dell'avventura grafica questa volta è diversa da *Hell* o da *Bureau 13*: alla Take 2 hanno fatto il grande salto di qualità, e introducendo una veste grafica all'avanguardia in stile *7th Guest*, con sequenze renderizzate in SVGA che accompagnano il movimento da una locazione all'altra e animazioni a tutto schermo in bassa risoluzione realizzate con la tecnica dell'interlacciamento. Non contenti, i programmatori hanno aggiunto alle loca-

GIBSONIANO

William Gibson, autore di best seller quali "Neuromancer", "Count Zero", "Monna Lisa Overdrive" e "Virtual Light", viene considerato a ragione il profeta della letteratura cyberpunk. Nei suoi romanzi descrive un mondo ipertecnologico dove interfacce neurali consentono all'uomo di separarsi dal suo corpo e muoversi attraverso il cyberspazio, qualcosa a metà tra la realtà virtuale e Internet. A questo mondo la Take 2 si è ispirata in passato e continua a ispirarsi per le sue avventure grafiche.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il detective Vincent Magnotta, interpretato dal grande Chirstopher Walken, ci sta mettendo in guardia dal frugare tra le sue carte.

Info

Il minimo necessario per giocare a *Ripper* è un 486DX a 50MHz, un CD-ROM a doppia velocità, 8 MB di memoria, 10MB di spazio su hard disk, una scheda grafica SVGA Vesa compatibile con almeno 512KB di memoria video, circa 512KB di memoria base disponibile e una scheda sonora delle seguenti: tutta la linea Creative, Roland RAP-10, Microsoft Sound System, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound e Ultrasound Max, ESS Audiodrive, AdLib Gold, New Media WavJammer, Turtle Beach, Sound Master II e l'Ensoniq SoundScape. Noi vi consigliamo di giocarci perlomeno su un 486DX4 100 dotato di CD-ROM 4x.

LO SQUARTATORE NELLA RETE

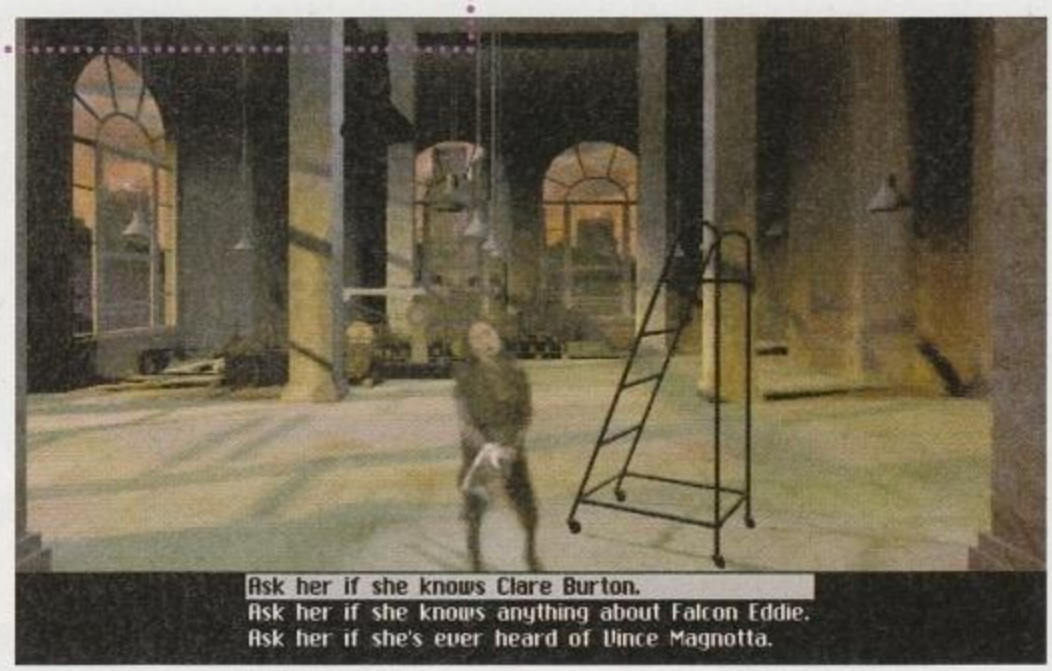
Su Internet potrete trovare moltissime risorse relative, direttamente o indirettamente, all'avventura grafica della Take2, innanzitutto nella home page della Take2 (*http://www.westol.com/~taketwo/ripper.html*), dove potrete trovare il patch che risolve alcuni dei problemi con l'inventario e le incompatibilità con schede grafiche come la Matrox Millenium che hanno il Vesa 2.0 in ROM. Sul sito *http://www.westol.com/~chuck/ripper.htm*, potrete trovare molto materiale e perfino un tema per il desktop di Windows 95 dedicato al gioco, mentre se avete problemi con gli enigmi del gioco potrete dare direttamente un'occhiata a *http://www.westol.com/~chuck/walk1.htm*. Se l'idea di un gioco alla Jack The Ripper nel cyberspace vi ha affascinato, allora dovete dare un occhiata al sito *http://www.ftech.net/~doom/ripper.html*, dove potrete giocare a una sorta di librogame on-line e indovinare chi è Jack The Ripper. Se infine volete saperne di più su Jack The Ripper, allora questi siti potrebbero soddisfare la vostra curiosità:

- *http://www.ftech.net/~doom/casebook.html* - Casebook: Jack the Ripper
- *http://www.cs.ucl.ac.uk/students/zcacchi/skillers/whitecha.html* - Whitechapel Murders Page
- *http://www.lib.virginia.edu/journals/EH/EH35/haggard1.html* - Jack the Ripper As the Threat of Outcast London

zioni renderizzate attori veri che si possiamo vedere animati mentre ci muoviamo attraverso gli ambienti, con una risultante sensazione di estremo realismo.

La grafica di *Ripper* lascia senza parole: gli ambienti sono realizzati con una cura maniacale per i particolari, dimostrando che i grafici 3D della Take2 hanno fatto grandi passi avanti dai tempi di *Hell*. Arredamenti complessi, stupendi effetti di luce ambientale, suppellettili, quadri sulle pareti, strumentazioni nei laboratori, terminali e computer in funzione, documenti e oggetti, collocati sulla scena con una cura degna della scenografia di un film, lasciano il giocatore prima affascinato e poi profondamente deluso quando si accorge di non poter toccare o prendere nulla, a parte due o tre oggetti necessari al completamento dell'avventura.

Con la classica tecnica del chroma-key sono stati inseriti gli **attori** che interpretano i ruoli dei cupi personaggi di *Ripper*, attori su cui, come al solito, la Take 2 ha puntato moltissimo, a cominciare dal grande Christopher Walken. Si può dire infatti che *Ripper* sia una delle avventure più riuscite a livello recitativo, con performance straordinarie di tutti i membri del cast. Molto è dovuto anche alla sceneggiatura che, come tutte quelle della Take2, è davvero in grado di portare lo spettatore ad un livello di attenzione e coinvolgimento non comune.



Abbiamo interrotto bruscamente una "seduta" di realtà virtuale di questa signorina per poterle fare delle importanti domande. Speriamo abbia le risposte che cerchiamo.

ATTORI

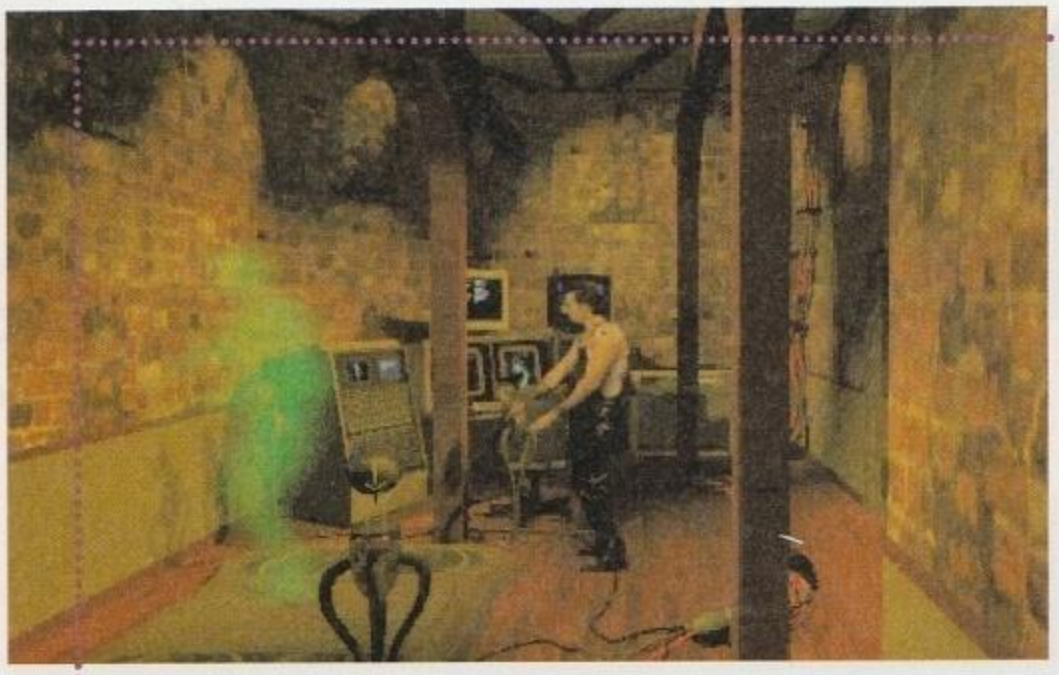
Un cast d'eccezione per *Ripper*, composto da attori del calibro di Christopher Walken, protagonista di film come "La Zona Morta" e "Il Cacciatore", per cui prese l'Oscar, del mitico Burgess Meredith, che abbiamo apprezzato in "Rocky" nel ruolo di Mikey, di Tahnee Welch, la Kitty in "Cocoon", di Ossie Davis ("Il Cliente", "Fa la cosa giusta"), e di moltissimi altri come John Rhys-Davies, Jimmie Walker, David Patrick Kelly e Scott Cohen, che interpreta il protagonista del gioco.

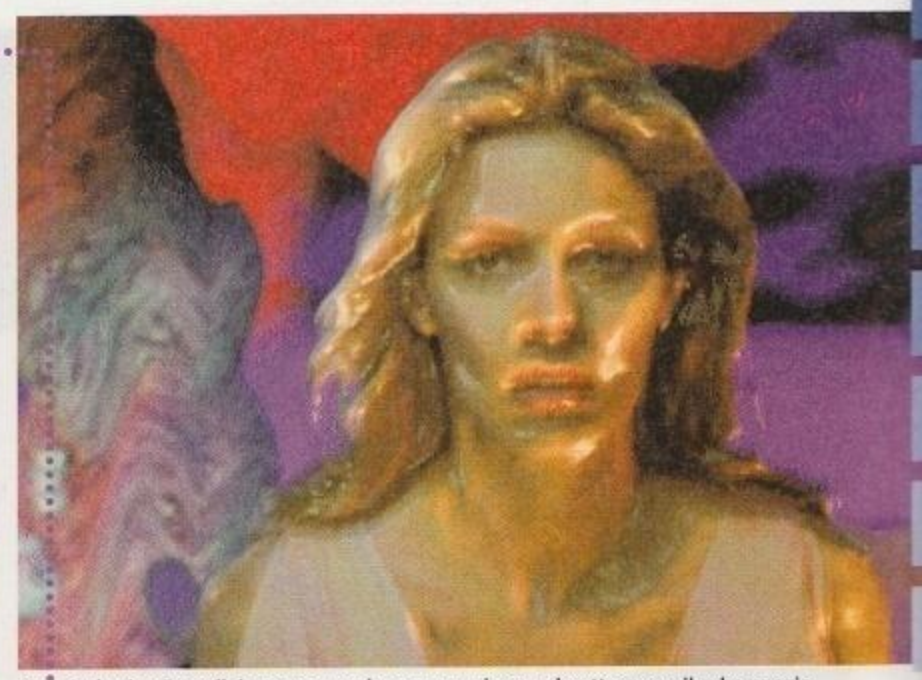
Il film a cui assisterete giocando a *Ripper* è, tenuto conto delle limitazioni, decisamente riuscito. La trama si rivela ricca di spunti e di colpi di scena, e si svolge più o meno come un giallo classico, con lunghe chiacchierate con i sospettati - che nel gioco saranno 4 - e con la raccolta di indizi, prove e testimonianze di vario genere. Una volta finito il gioco, la prossima volta che lo giocherete l'assassino cambierà, permettendovi di godere di ben quattro finali differenti.

Tutto lascerebbe pensare a un prodotto perfettamente riuscito, se non fosse per un ultimo, "insignificante" aspetto del gioco: il game design. Se si escludono 2 o 3 casi isolati, in tutto il gioco non si ha mai l'occasione per giocare a un'avventura grafica in senso classico. La semplice domanda che dovrebbe porsi un game designer nello sviluppare un gioco è la seguente: "Cosa deve fare il giocatore?" La tragica risposta in *Ripper* è che il giocatore deve fare solo due cose. La prima è continuare a cliccare ripetutamente sulle frasi da pronunciare nei dialoghi: frasi che devono essere dette tutte comunque, risultando quindi privo di senso - se non addirittura dannoso per il coinvolgimento - interrompere il "film" in continuazione per farci premere il tasto del mouse. La seconda cosa che bisogna fare è risolvere puzzle. Ci serve un indizio chiuso in una scatola? Dobbiamo risolvere un puzzle. Cerchiamo un indirizzo su una bacheca? C'è da risolvere un puzzle. Dobbiamo trovare la password per un sito del cyberspazio? Ancora un puzzle. Gli interruttori per mandare avanti il film sono

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Con Catherine Powell, in coma, possiamo comunicare solo attraverso il cyberspazio, entrando virtualmente nel suo cervello.

solo un mare di giochetti, puzzle e sciarade assolutamente assurdi e privi di significato. Alla Take2 hanno dichiarato che i puzzle sono stati realizzati in modo da avere un senso all'interno della trama. Si può anche accettare che ogni sito della Internet del futuro abbia un sistema di protezione e che per accedere sia necessario ogni volta risolvere un puzzle (anche se ci devono spiegare perché per prendere un antivirus da un sito pubblico si debba giocare una sorta di interminabile partita a scacchi), ma per tutti gli altri puzzle non c'è veramente scusa alcuna. Nel mondo reale la gente per entrare nelle case non fa operazioni matematiche a sei cifre, ne per ritirare un libro dalla biblioteca deve risolvere anagrammi e giochi di parole.

Ripper si rivela, e lo diciamo con profonda amarezza, un altro di quei prodotti dove un game design superficiale - o meglio, l'assenza di quest'ultimo - trasforma un videogioco in un continuo flusso di full motion video interrotto ogni tanto da qualche puzzle, non migliore di quelli che potrete trovare nella settimana enigmistica dal giornalaio sotto casa vostra. Perfino l'interfaccia si rivela estremamente esasperante: muoversi da una locazione a un'altra è lungo e noioso fino allo spasimo, in quanto le sequenze di movimento non possono essere saltate dopo averle viste la prima volta e lo stesso sistema di movimento è confuso e soffre del classico problema del disorientamento.

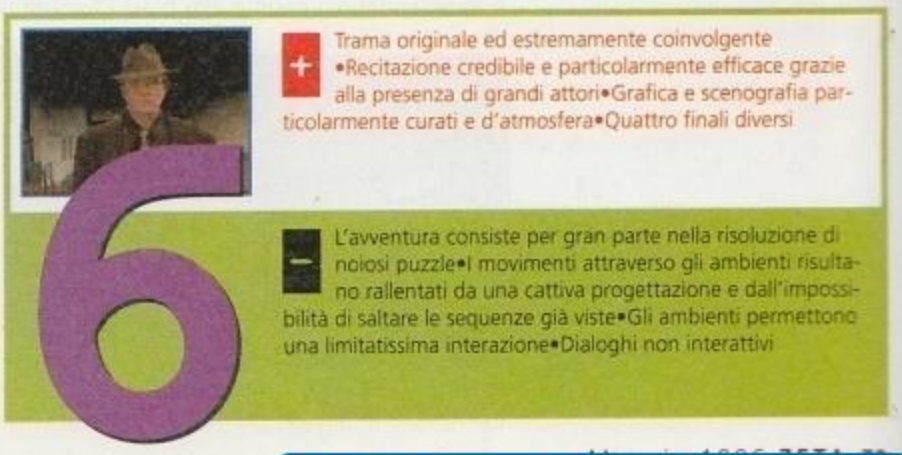
La più grande colpa della Take2 è di aver sprecato un bel film, perché vi assicuriamo che di atmosfera il gioco ne ha da vendere, e di aver addirittura scomodato una leggenda come i **Blue Oyster Cult** per la colonna sonora dell'introduzione, in cui il brano di culto "Don't Fear The Reaper" (non aver paura della morte) dovrebbe essere interpretato come "Don't Fear The Ripper" o qualcosa del genere. Il significato della canzone, in realtà, è l'accettazione non della violenza e della morte, ma dell'inevitabile ciclo della natura, che va dalla vita alla morte e viceversa; come gli splendidi versi testimoniano: *"Seasons don't fear the reaper - Nor do the wind, the sun or the rain... we can be like they are - Come on baby...don't fear the reaper"*.

Emanuele Sabetta

Gambit Nelson, veterano del cyberspazio, si può trovare solo nei locali malfamati di New York

BLUE OYSTER CULT

I Blue Oyster Cult sono un famoso gruppo rock newyorkese nato negli anni 70 quando Eric Bloom (chitarra), Donald "Buck Dharma" Roeser (chitarra), Allen Lanier (tastiere e chitarra), Albert Bouchard (batteria) e Joe Bouchard (basso) si unirono per creare un rock guidato da tematiche come terrore e follia, cultura pop, psicologia sociale, mitologia e sogno. I loro brani più famosi sono "Don't Fear The Reaper" (che è stata usata nella trasposizione televisiva del libro di Stephen King "L'Ombra dello Scorpione"), "Burning For You" e "Godzilla".



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BRAIN DEAD 13

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **LASER GAME**
Software House: **EMPIRE**
Sviluppatore: **READYSOFT**

La Readysoft ha deciso per la prima volta di interrompere la solita successione di conversioni da coin op introducendo il primo "laser game" specificamente ideato per il mercato domestico… Sarà all'altezza dei suoi illustri compagni e, soprattutto, avrà un minimo di giocabilità?

Non si può fare a meno di notare la cura dei dettagli nei vari fondali del gioco.

LASER GAME

Così chiamati perché la loro grafica risiedeva su laserdisc, ebbero il loro maggiore successo con *Dragon's Lair* e *Space Ace*, mentre gli altri titoli (*Don Quixote*, *Cagliostro*, *Dragon's Lair 2* tra i più noti) hanno riscosso minor successo, mancando del fattore novità che aveva reso irresistibili i due capostipite del genere. Un laser game è grosso modo un cartone animato di cui il giocatore deve prevedere, con i comandi, il succedersi degli eventi. Mosse corrette permettono al cartone di proseguire, mosse scorrette causano la morte del protagonista. Perfetti esempi di eccellente grafica e pessimo gameplay, i laser game convertiti per PC sono apprezzati soprattutto da chi li aveva giocati (e adorati) in sala giochi.

Il famigerato genere dei **laser game** è da sempre considerato troppo particolare e limitato nel gameplay per far entrare i giochi appartenenti a questa tipologia, anche i migliori, nell'olimpo videoludico. Non si può però negare che alcuni di questi, nella loro prima uscita in versione coin op, siano entrati prepotentemente nella storia del videogioco, a partire dalla prima apparizione di *Dragon's Lair*, con la sua splendida grafica da cartone animato in tempi in cui vedevamo *Karate Champ* come migliore gioco di combattimento e in cui *Pac Man* non era nemmeno troppo vecchio. *Brain Dead13* vede il giocatore impersonare Lance, un riparatore di computer che apprende i piani del malefico Dottor Neurosis, e per questo è condannato a morte dal Mad Doctor

Ecco un piccolo saggio dell'attrezzatura di Fritz, [illegible]

Frullato di protagonista… la bibita preferita da ogni cattivone dei videogiochi che si rispetti!

Il giovane Lance spernacchia un gargoyle nel giardino della villa… mai mossa fu più azzardata

in persona. Neuro Neurosis non è un cattivo comune (è infatti un cervello immerso in una soluzione liquida) e non vive in un posto comune: sarà molto dura per Lance riuscire a portare a casa la pelle tutta intera… dovrà infatti vedersela con gli stranissimi abitanti del maniero del dottore, che può "vantarsi" di ospitare vampiri, streghe, fantasmi, esseri tornati dalla morte e Fritz.

…Fritz? Non è possibile definire in modo più preciso questo scagnozzo di Neurosis: egli è una sorta di animale vagamente antropomorfo dotato di una cattiveria senza fine, nonché di fantasia e tenacia sicuramente degni di nota… e di una sfortuna galattica! Fritz è indubbiamente il vero protagonista del gioco e gran parte delle sequenze vi vedrà impegnati nel fuggire il più lontano possibile dai suoi uncini e dalle sue armi strampalate. Il gioco è un continuo fuggire fino a quando non si riesce ad arrivare nelle stanze del cervello (è il caso di dirlo) dell'organizzazione, per batterlo. Cosa potrebbe accadere a Lance nel caso venisse preso? Letteralmente di tutto, per fare un breve elenco sicuramente non esauriente possiamo dirvi che nel corso delle sue esplorazioni il ragazzo rischia di essere tagliato, disossato, fresato, affettato, bruciato, sepolto, succhiato, affogato, decapitato, frullato (!), arpionato… e un sacco di altre cose decisamente poco piacevoli ma divertentissime da vedere, siccome l'intero gioco, oltre ad apparire come un carto-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CYBER FRITZ

Per chi ha l'accesso a Internet consigliamo una capatina al sito ufficiale Readysoft (http://www.readysoft.com), dove è possibile reperire le informazioni più disparate sui protagonisti di *Brain Dead 13*e ammirare (e ordinare, se lo si desidera) alcuni originali gadget come cappellini e giubbotti con le immagini del gioco. Si possono inoltre prelevare demo e immagini dei vari giochi prodotti dalla software house e tante altre cose divertenti, tra le quali un fumetto che narra le vicende di *BD13*, così come sono nella lunga introduzione animata presente sul CD-ROM!

ne animato, è realizzato con uno spiccato intento comico: è una sorta di cartone demenzial-catastrofico (alla "Itchy and Scratchy" dei Simpsons, per intenderci) realizzato con competenza e in modo eccellente.

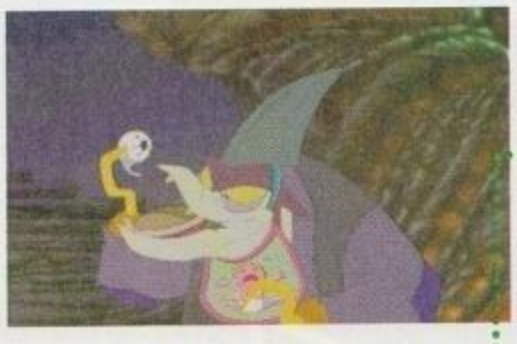
Molte cose sono state introdotte per rendere lo stile del laser game più abbordabile: le vite sono infinite e si può morire quante volte si vuole, è possibile interagire in modo più completo con l'ambiente rispetto ai titoli precedenti (si può quasi sempre scegliere la direzione in cui si vuole proseguire), inoltre molte stanze presentano situazioni differenti a seconda della direzione dalla quale proviene il protagonista... ma questo non basta, purtroppo.

Brain Dead 13 è, e rimane, un titolo con una giocabilità ridotta all'osso: stando attenti, nel giro di un paio di orette è possibile vedere quasi tutto ciò che il gioco può offrire, e dopo averlo terminato è difficile trovare l'impulso per reinstallarlo e rigiocarci, se non per farsi quattro risate con gli amici. Dalla sua non ha nemmeno l'appeal "storico" che possono vantare i colleghi Dirk e Dexter (i carismatici protagonisti di *Dragon's Lair* e *Space Ace*), e questo non è certamente un punto a suo favore. Un prodotto molto carino e divertente, ma dura molto poco e potrebbe non valere il suo prezzo.

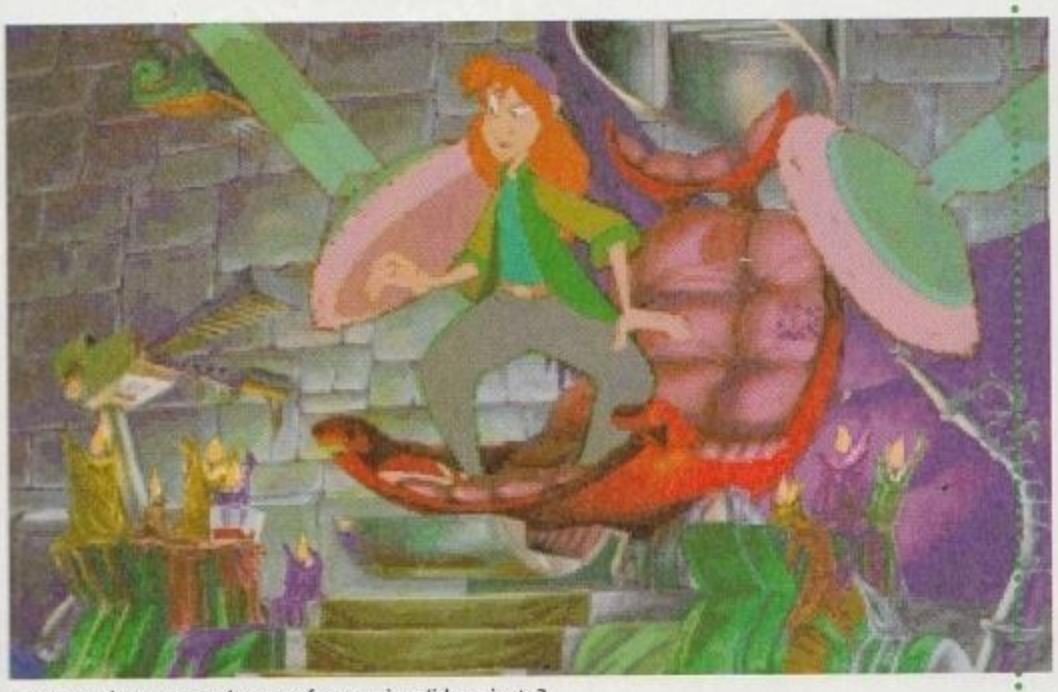
Roberto Camisana

Info

Brain Dead 13 non richiede un sistema super aggiornato: gira senza grossi problemi su qualsiasi 486 con almeno 4 MB di RAM, un lettore di CD-ROM a doppia velocità, una scheda grafica VGA e una scheda sonora per gli effetti digitalizzati e i dialoghi (per le musiche è possibile selezionarne una differente). Il gioco si può controllare tramite joystick o tastiera, entrambi perfettamente utilizzabili grazie anche alla maggiore tolleranza verso le mosse del giocatore che caratterizza *Brain Dead 13* rispetto ai precedenti prodotti Readysoft. *Brain Dead 13* è compatibile anche con Windows 95 ma è consigliabile, nel caso il PC sia un 486 di fascia bassa, giocarlo in una sessione DOS. Il disco fisso è utilizzato solo per l'installazione di un piccolo file di configurazione, mentre tutto il gioco resta, come è giusto che sia, sul supporto ottico.



Ecco ViVi, l'estetista vampira, mentre cerca di convincervi a sottoporvi alle sue... ehm, cure.



Lance sembra aver capito cosa fare, sarà un'idea giusta?

6

+ Molto divertente•Animazioni e sonoro di ottimo livello•Personaggi simpatici, soprattutto Fritz•Dialoghi (pochi) in italiano•Il concetto di laser game è stato leggermente migliorato•Può piacere moltissimo anche ai bambini, se hanno la pazienza di imparare le mosse

– Troppo poco interattivo e breve: nel giro di un paio d'ore un giocatore medio ha visto quasi tutto ciò che c'è da vedere, tranne forse la sezione finale•Alcune voci sono poco caratterizzate, mentre quella di ViVi lo è perfino troppo•Il rapporto prezzo/durata è purtroppo molto sfavorevole

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

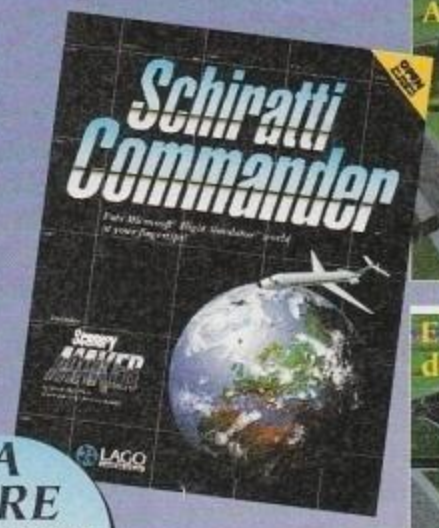
http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIET

Schiratti Commander™ è finalmente disponibile!

Se sei un utente di Microsoft® Flight Simulator™ 5 e vuoi:

- Stampare le cartine di tutti i tuoi scenari;
- Creare le tue rotte in modo semplice e veloce;
- Disegnare nuovi scenari;
- Connettere due o più PC per simulare l'ambiente di volo ATC;
- Volare alla scoperta di due splendide città: Budapest e Delhi;
- Porti ai comandi del fantastico DC-9 AirLAGO;
- ...e molto di più!



A LIRE 99.000 (comprende disco e CD-ROM)

Ecco un esempio dell'aeroporto di Amsterdam Schipol, qui nella versione fornita con Europe 1.

E qui con alcune modifiche disegnate con Schiratti Commander

TELEFONA SUBITO ALLO (031) 300.174

Richiede: 80486DX/33, 4Mb di RAM, MS-DOS 5.0 o superiore, 4Mb di spazio sul disco rigido, mouse, Microsoft® Flight Simulator™ 5 (versioni 5.0a oppure 5.1), lettore CD-ROM per installare i nuovi scenari e per accedere alla documentazione di Scenery MAKER™ — il potente compilatore di scenari, stampante (sono supportati i più diffusi modelli) per stampare le cartine. Compatibile anche con Windows® 95!

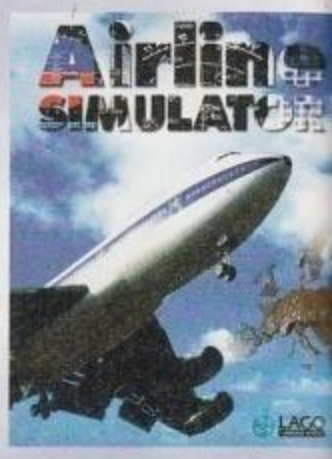
Versione completamente in italiano.

La nostra società è dedicata alla pubblicazione ed alla vendita di prodotti per la simulazione di volo su PC!
Puoi trovarci al seguente indirizzo:

LAGO SOFTMAIL
Casella Postale 293
22100 COMO
Telefono (031) 300.174 • Fax (031) 300.214
Punto vendita a Como in Via Benzi 18

IN ARRIVO!

Vola sulle principali città Europee ai comandi del 747! Il primo simulatore di volo con manuale interattivo multimediale in italiano!



virtuali

gli specialisti della simulazione

MILANO via RASORI Tel. 02 461936

tutti i programmi aggiunitivi per:
Flight Simulator/ATP

Computer
Giochi e Simulazion
Joystick
Wargames
CD-Rom

gli accessori più esclusivi per il tuo divertimento:
Joystick/Volanti/Pedaliere
ts/Suncom/Logitech

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

CONSIGLIATO ZETA

Si può migliorare un grandioso successo di critica e di pubblico come U.S. Navy Fighter *dotandolo di opzioni ancora più ricche, di una grafica ancor più spettacolare, e di un'orda di valore aggiunto tale da renderlo anche degno sostituto di un buon libro di testo sull'aviazione militare odierna?*

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SIM. DI VOLO**
S. H.: **E.A./JANE'S**
Sviluppatori: **ANDRÉ GAGNON, BRENT IVERSON**

Questo titolo, pubblicato dall'Electronic Arts in collaborazione con il colosso (in quanto a contenuti) editoriale **Jane's Information Group**, è presentato come il seguito di *U.S. Navy Fighter* pur avendo contenuti completamente differenti: in questa nuova produzione vengono proposte le avanzate tecnologie di combattimento del 21° secolo attraverso 7+7 diversi velivoli fedelmente riprodotti secondo le indicazioni dell'autorevole fonte aeronautica, tra l'altro già co-autrice di *AH-64 Longbow*.

Puntando molto sull'ampio database di informazioni (non classificate, anche se forse si spingono un po' più in là...), e sulla rivoluzione tecnologica del nostro tempo - che, dando ormai per scontati radar, motore a reazione e missili, sposta la competizione aeronautica sui progetti **stealth**, sistemi di controllo computerizzati e spinte orientabili - questo prodotto riesce a fornire un'ottima e verosimile rappresentazione di come potrebbero essere gli scontri aviatori dell'immediato futuro.

Le opzioni di gioco comprendono la possibilità di dogfight cooperativi o competitivi con altri otto utenti (nell'ambito di una rete locale), oppure solamente in due con il tradizionale "null-modem". I solitari possono contare su un paio di campagne militari complete, con 80 missioni basate su scenari verosimili, grazie

All'inizio di ogni missione viene presentata una dettagliata mappa strategica, nello stile di U.S.N.F.

La simulazione consente di scegliere tra oltre trenta missioni singole, che comprendono sia azioni di combattimento aria-aria che manovre di interdizione aria-terra.

JANE'S INFORMATION GROUP

È la principale fonte informativa per tutte le nozioni di carattere aeronautico e, più in generale, concernenti il settore della difesa. Pubblicato per la prima volta nel 1898, Jane's All the World Fighting Ships descriveva nei dettagli tutte le marine militari dell'epoca. Al giorno d'oggi, Jane's comprende un centinaio di pubblicazioni diverse che vanno dai trasporti alla difesa passando per il settore aerospaziale.

STEALTH

È quella caratteristica che rende difficilmente avvistabile dai radar un mezzo (aereo nel nostro caso). Si parla quindi di materiali che assorbono le emissioni radar (per rifletterne il meno possibile), di design spigoloso e piatto (per offrire una superficie riflettente minima e molto dispersiva), di motori privi di post-bruciatore e "raffreddati" in uscita per limitare le emissioni di calore (anti-infrarosso), di radar con frequenze ad intermittenza di difficile intercettazione, ecc.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SQUADRIGLIA DI VOLO

Sebbene nello schermo di selezione del velivolo venga comunque evidenziato quello più consono alla missione da svolgere, *A.T.F.* consente di scegliere il proprio velivolo tra 7 aerei nelle missioni della campagna militare e tra ben 14 (!) nelle missioni singole, sempre indipendentemente dalla nazionalità:

Northrop B-2A Spirit
Bombardiere "stealth" per missioni aria-superficie

Lockheed F-22 Rapier
Caccia "semi-stealth" da superiorità aerea

Lockheed F-117A Night Hawk
Caccia "stealth" per missioni aria-superficie

Dassault Rafale Squall
Caccia convenzionale multiruolo

Grumman X-29 FSW(Campagna)
Caccia sperimentale molto agile da superiorità aerea

Rockwell/Dasa X-31A EFM
Caccia sperimentale molto manovrabile da superiorità aerea

Lockheed X-32 ASTOVL
Caccia sperimentale "semi-stealth" a decollo verticale per missioni di interdizione

British Aerospace Sea Harrier (Mk.1 & Mk.2)
Caccia a decollo verticale per missioni di interdizione (versione inglese imbarcata)

McDonnell Douglas AV-8B Harrier II Plus
Caccia a decollo verticale per missioni di interdizione (versione americana)

Grumman F-14B Tomcat
Intercettore imbarcato da superiorità aerea per la difesa dei gruppi navali USA

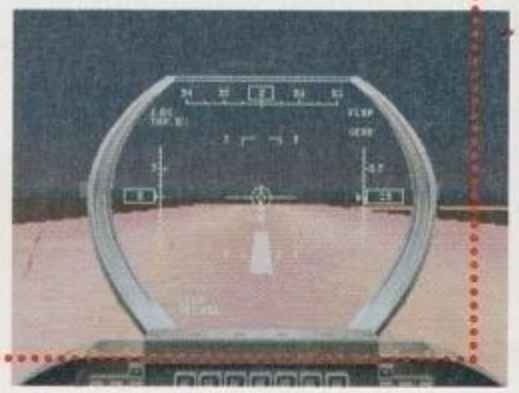
McDonnell Douglas F/A-18 Hornet
Caccia d'attacco multiruolo (imbarcato e non)

Sukhoi Su-33 Flanker-D
Intercettore imbarcato da difesa aerea

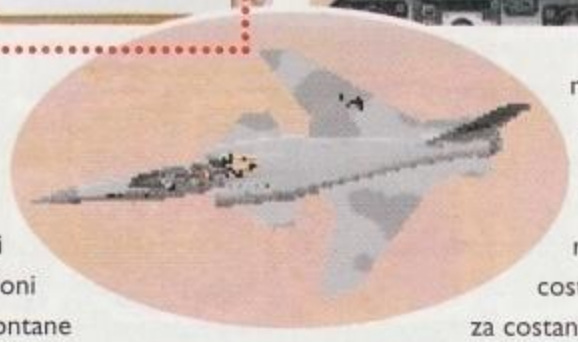
Yakolev Yak-141 Freestyle
Caccia imbarcato multiruolo a decollo verticale

Lockheed 382 Hercules AC-130U Spectre
Velivolo da trasporto

Abbiamo appena portato a termine con successo un'azione di attacco al suolo, ma il monitor di visualizzazione radar ci segnala che siamo sotto attacco da parte di un Tiger posizionatosi alle nostre spalle.



Qui stiamo sperimentando un decollo da una pista d'emergenza approntata in una zona desertica.



all'onnipresente consulenza di Jane's su dati, valori, e forze in campo, per trovarsi coinvolti in operazioni realistiche, molto lontane dal concetto "Sei solo contro tutti: vai e distruggi!" tipico dei primi simulatori di volo, nei quali l'interazione con le forze amiche era inesistente, sostituita dal ruolo di Rambo solitario del protagonista.

La funzione didattica di *A.T.F. - Advanced Tactical Fighters*, poi, è davvero notevole, visto che sono diverse le funzioni della guida di riferimento multimediale (sempre "by Jane's") sui vari velivoli presenti nel programma: fotografie, specifiche tecniche, addirittura filmati video (ci vuole oltre mezz'ora per vederli tutti...), per non parlare della trentina (e più) di missioni singole (cioè non legate a una campagna completa), dalle quali si apprendono più nozioni, rispetto a una semplice lettura, sull'impiego reale dei velivoli simulati. La "pesante" presenza di Jane's, insomma, assicura l'accuratezza dei modelli di volo oltre a un ricco album di immagini e (grandioso) filmati sulle manovre caratteristiche di ciascun velivolo.

In tutti i simulatori degli ultimi tempi costituiva una presenza costante l'opzione di volo rapido che viene qui sostituita dal tasto "Free Flight" (volo libero) all'interno della guida di riferimento, visto che leggere cosa può fare un velivolo fa venire voglia di pilotarlo immediatamente.

Viene mantenuta in pieno, invece, la recente tendenza di incorporare un editor di missioni per aumentare la longevità del prodotto, anche se pare non essere molto gradito all'utente medio perdere tempo (troppo...) per costruire una missione, non diciamo realistica e verosimile ma, perlomeno, sensata. Questa operazione è comunque facilitata dalla presenza di un "Quick Mission Builder" atto a generare un teatro di operazioni in brevissimo tempo, sulla base di pochi parametri definiti dall'utente su composizione e tipologia delle forze in campo.

Durante gli scontri si possono ammirare le numerose migliorie apportate al seguito di *U.S. Navy Fighter*: nuovi effetti di esplosioni, dettagli del terreno, scritte varie sui velivoli, per non parlare di aerei nemici che si spezzano in due, missili che tranciano parti d'ala con la propria esplosione, tronconi mutilati di fusoliera che precipitano e simili orrori stile "*Doom* in the Air".

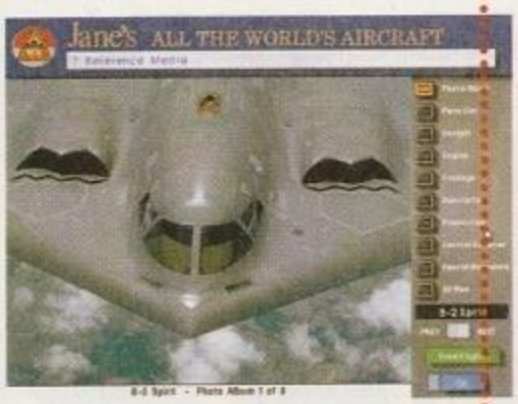
Tra i nemici da affrontare ci sono tutte le moderne meraviglie aviatorie di questo e, soprattutto, del prossimo secolo quali il Mitsubishi Fighter-X, il Mirage 2000 e addirittura l'Eurofighter E.F.A. (European Fighter Aircraft - Aereo Europeo da Combattimento), secondo le indicazioni della rubrica "Flashpoints" della rivista settimanale di Jane's, dove vengono riportati i potenziali sviluppi dei conflitti mon-

Info

La grafica varia dalla 320x200 alla 1024x768 con diversi gradi di arricchimento grafico a parità di risoluzione, e il prezzo da pagare è presto detto: un 486 DX2/66 è il minimo per gustarsi la bassa risoluzione, mentre per quella alta può andare bene (sempre minimo...) anche un Pentium 60; serve almeno il DOS 5.0 e una scheda grafica SVGA VESA con almeno 1 MB di RAM. Parlando di memoria, servono almeno 490 KB di convenzionale e 6900 KB di XMS o, meglio, EMS, portando dunque il totale di RAM minima a 8 MB. È richiesto inoltre un lettore CD-ROM a doppia velocità (conforme alle specifiche MPC-2) e uno spazio minimo sul disco fisso di 30 MB. È supportata un'ampia gamma di schede audio comprendente, tra le altre, Adlib Gold ATI Stereo FX e Pro Audio Spectrum 8/16 fino alla sorprendente Turtlebeach Multisound. Per la musica saranno soddisfatti i possessori di ASC Media Master Synth, Roland LAPC/MT32 & Sound Canvas, MPU-401, oltre ai soliti possessori di chip OPL-2 e 3. Molto ampia la scuderia joystick riconosciuti dal programma (CH, Thrustmaster, Gravis e Logitech) e interessante il supporto di dispositivi di realtà virtuale come l'I-Glasses di Virtual I/O e il VFX1 della Forte.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

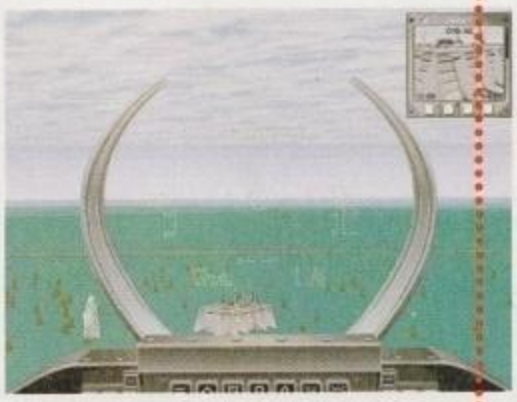


diali e i possibili "scenari" in caso di risoluzione bellica del conflitto. In *Advanced Tactical Fighters* è possibile vivere in prima persona tali eventi, secondo le due tipologie predominanti di scontro: tra velivoli ad alta tecnologia in quantità limitata, oppure secondo uno scenario "qualità contro quantità", nel quale aerei ultramoderni affrontano in minoranza una moltitudine di mezzi nemici della vecchia generazione.

Un'interessante caratteristica di fondo di questo simulatore di volo, comunque, è che il produttore Paul Grace ha imposto un estremo realismo, rigorosamente non obbligatorio, secondo cui è possibile "interpretare" come meglio si crede il ruolo dei vari mezzi presenti. Anche le numerose impostazioni non sono da meno: dall'invulnerabilità all'efficacia dei colpi, alla grafica più o meno sofisticata tutto è modificabile a piacimento; se lo si desidera è possibile addirittura andare in volo con il pieno di armamento ma con l'aereo che risponde ai comandi come se fosse scarico.

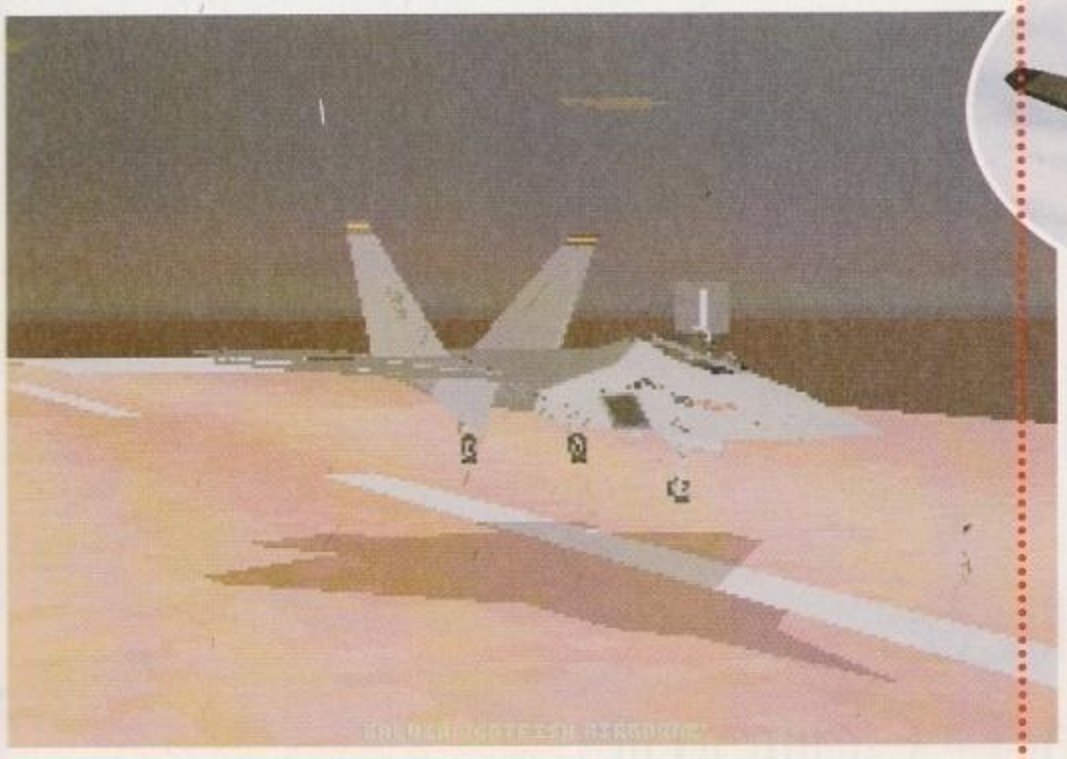
Allo stesso modo, se nella realtà i piloni di carico degli aerei europei non sono normalmente predisposti per l'impiego delle armi americane, chi lo sa e vuole tenerne conto può considerarlo in una campagna evitando di mettere, ad esempio, armi francesi su velivoli USA (realismo al limite della paranoia), mentre chi pensa solo al divertimento può anche sperimentare carichi bellici "impossibili" senza limite alcuno, per non parlare delle manovre compiute oltre il limite umanamente tollerabile di **"G"**, magari con un pachiderma dei cieli come il bombardiere B-2...

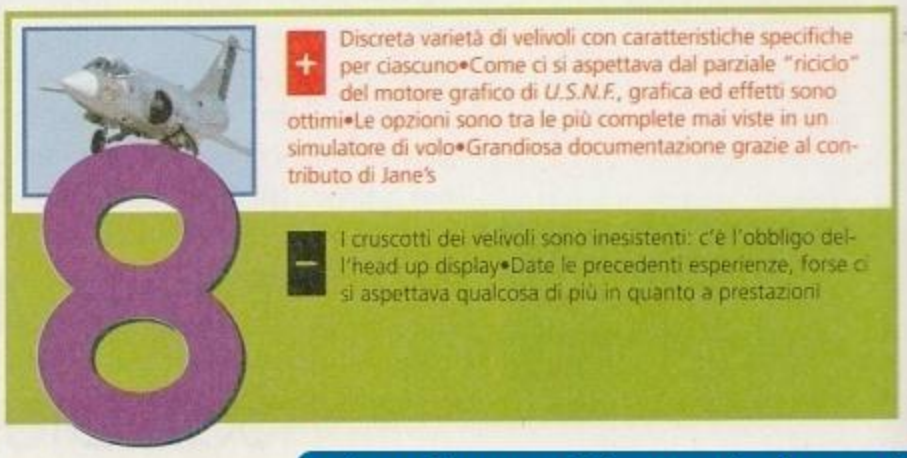
Alessandro Diano



G

Praticamente si tratta della forza di gravità: noi tutti viviamo normalmente a "1 G". Per effetto della forza centrifuga dovuta a manovre estreme (in aereo ma, in generale, su un qualsiasi veicolo), un elemento che normalmente pesa 70 Kg (ad esempio il pilota), se si arriva a 1,5 G, pesa 105 Kg, a 2 G pesa 140 Kg e così via fino ad arrivare a un numero di G tale per cui all'individuo scoppia il sistema circolatorio a causa della spaventosa pressione a cui è sottoposto. Le tute anti-G dei piloti, ad esempio, servono a comprimere il corpo del pilota per aumentarne la resistenza in tali condizioni estreme.





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIA TIMAVO 7/b 051 6145210 BOLOGNA

BRAIN PUMP

SOFTWARE STORE

We're working hard to bring you the best of
my fantastic United States of America; so
you'll reach your Heroes and keep on dreaming.
Just ask for our " PUMPER '96 "
(Brain Pump PC VideoGames '96 Catalog)

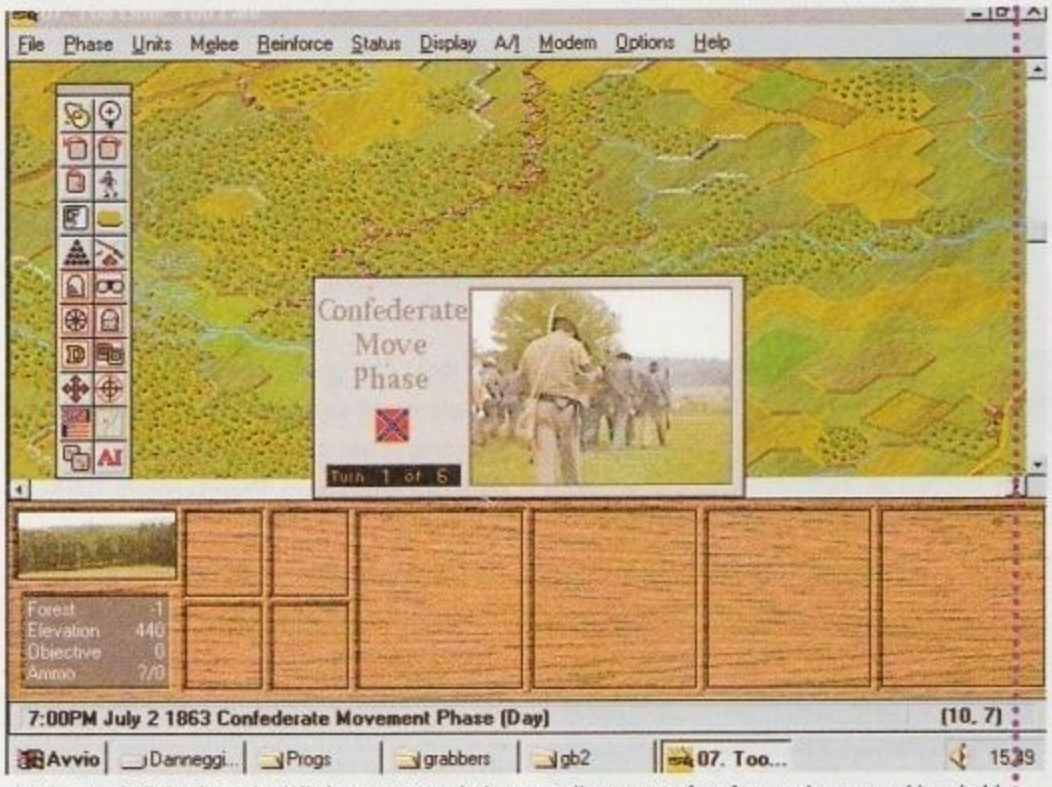
Frank Millican
San Diego - California

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLEGROUND: GETTYSBURG

L'Empire sta lanciando una collana di titoli che faranno la gioia di tutti gli appassionati di wargame: la serie "Battleground" che, pur mantenendo le stesse caratteristiche generali, spazia in diversi periodi storici.

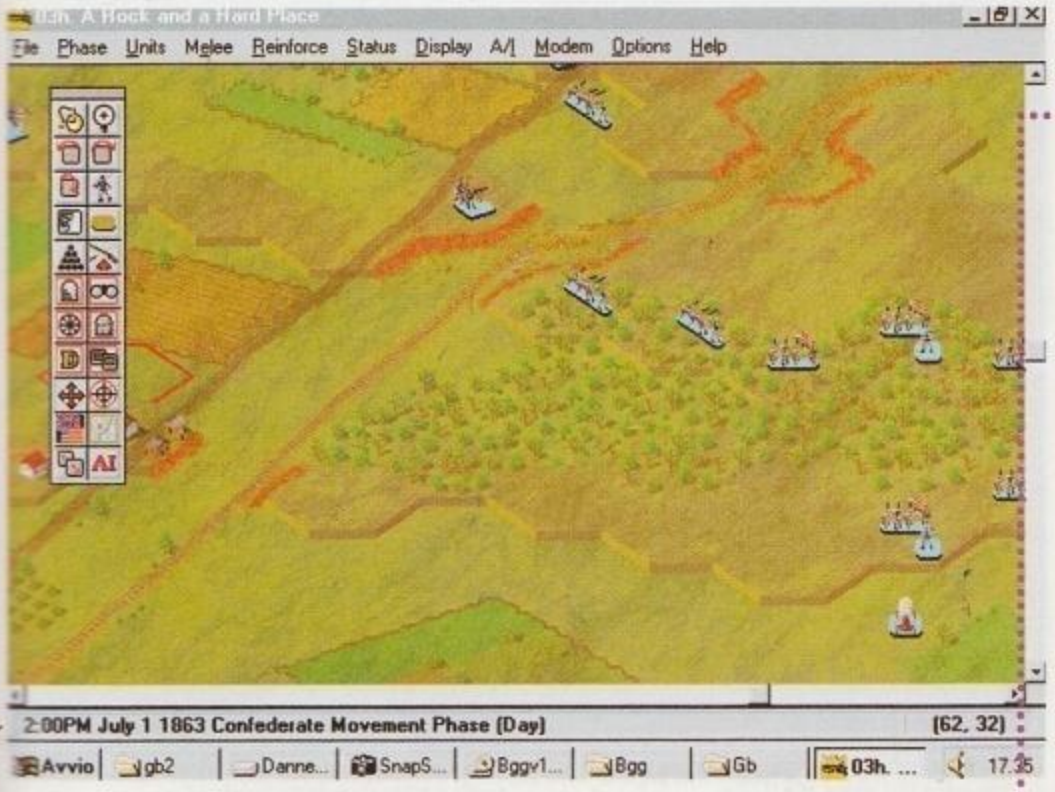


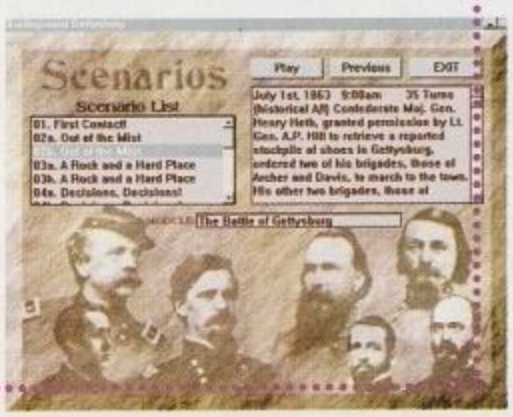
Ogni turno è diviso in sezioni, il che permette al giocatore di muovere, fare fuoco e impegnarsi in mischia.

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **STRATEGICO**
Software House: **EMPIRE**
Sviluppatori: **TALON**

Della serie "Battleground" sono per ora disponibili sono solo *Ardenne* e *Gettysburg*, ma presto si potrà giocare a *Waterloo* e *Shiloh*. Tutti i titoli sono accomunati dalla meccanica di gioco e dalle diverse visualizzazioni disponibili del campo di battaglia. A differenza di molti titoli strategici, la serie "Battleground" non disdegna il paragone con il wargame vero e proprio, mixando sapientemente il gioco tridimensionale e gli aspetti principali del boardgame; infatti, le truppe si spostano su di una sorta di griglia esagonale, che può essere disattivata (un po' come accade in *Panzer General* della SSI), e le truppe, divise in reggimenti, brigate e batterie, danno l'impressione di avere a disposizione un numero illimitato di miniature in piombo.

La scelta dell'Empire non a caso è caduta sulla battaglia di Gettysburg, per introdurre, all'interno della collana, il primo titolo relativo agli scontri epici del 19° secolo. Gettysburg si può facilmente considerare una tra le battaglie più importanti della guerra civile americana, in qualche modo, una tra le più decisive. Dopo la vittoria confederata di **Chancellorsville**, in Virginia, nel maggio del 1863, le sorti del conflitto sembravano essere passate in maniera determinante nelle mani dei sudisti. In seguito a quella vittoria, il piano di Robert E. Lee di invadere, come era accaduto l'anno precedente, il nord per



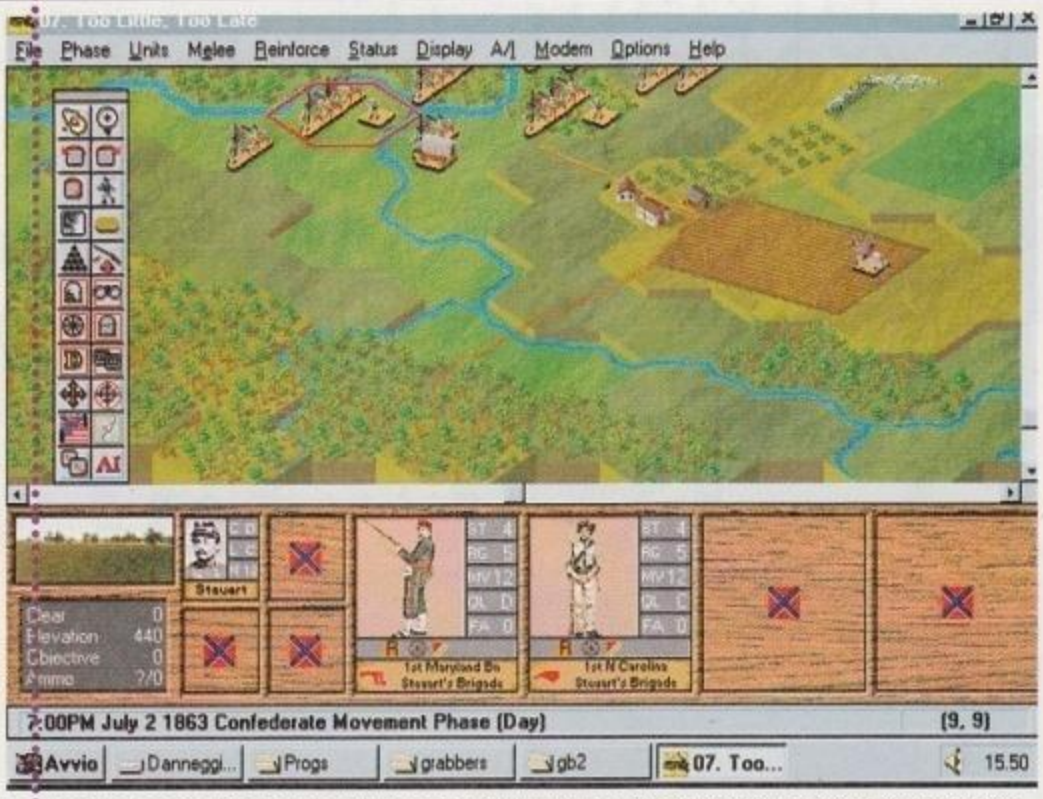


CHANCELLORSVILLE

La battaglia di Chancellorsvile (1/2 maggio 1863) rappresenta una delle più clamorose sconfitte dell'esercito dell'unione nei confronti dei confederati. Il generale Hooker, rivelatosi ottimo comandante di corpo d'armata, trovò difficoltà nel gestire un'armata di 136.000 uomini contro una forza confederata di solo 60.000 unità, e quindi superata di gran lunga in numero. L'indecisione di Hooker fu uno dei motivi principali della sconfitta, che in seguito portò il fronte orientale a spostarsi nel territorio della Pennsylvania.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

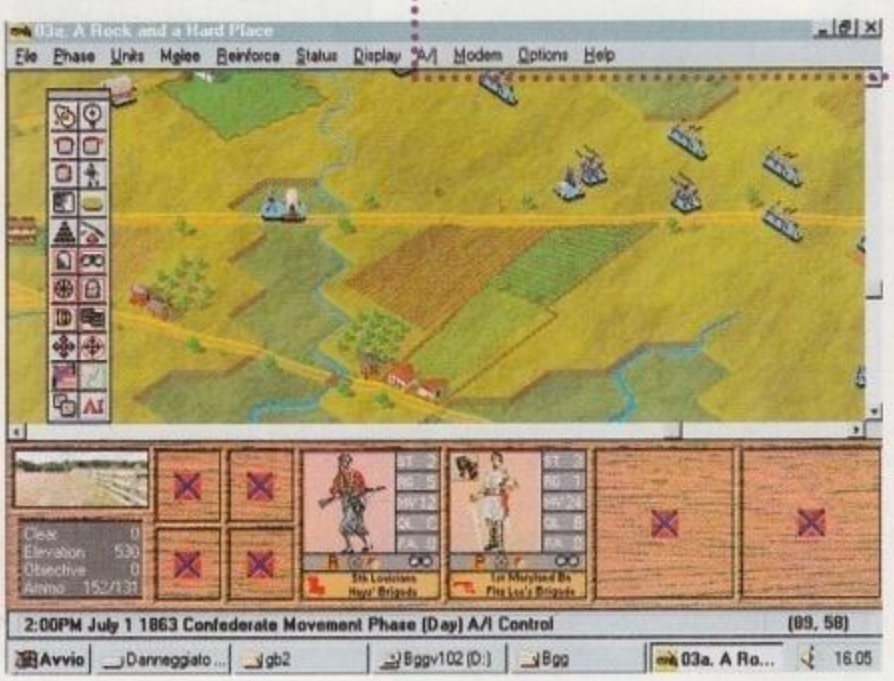
http://www.oldgamesitalia.net/



La visualizzazione in 3D del campo di battaglia è sicuramente la più accattivante. I giocatori di wargame tridimensionale si renderanno conto della similitudine con il gioco da tavolo.

BATTLEGROUND

Per la serie "Battleground", la Empire sta preparando altri due titoli, sempre relativi a epiche battaglie del secolo scorso. I prossimi appuntamenti saranno con Waterloo e, sempre con riferimento alla guerra civile americana, con la battaglia di Shiloh. Naturalmente, non è escluso che siano in preparazione altri titoli, però la loro pubblicazione, molto probabilmente, dipenderà dal successo dei primi quattro titoli.



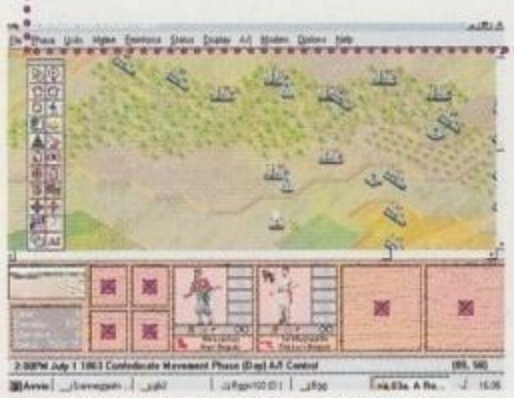
FOG OF WAR

In italiano si potrebbe tranquillamente tradurre con "nebbia della guerra", espressione che indica la confusione che si viene a creare nel corso di una battaglia, dovuta soprattutto al fuoco nemico, ma anche al proprio, poiché nel corso delle battaglie del 19° secolo il fumo che veniva prodotto dai moschetti rendeva, dopo alcune scariche, pressoché nulla la visibilità, senza contare che il vedere i propri compagni colpiti dalle scariche nemiche scatenava sentimenti contrastanti tra i soldati, capaci di partire all'attacco senza avere l'ordine di farlo, oppure di fuggire in preda al panico.

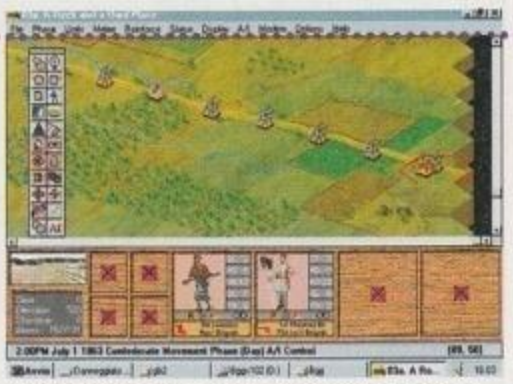
utilizzare le risorse unioniste per foraggiare il proprio esercito e per spostare la pressione da Vicksburg, l'allora capitale confederata, sembrava essere il più indicato. Inoltre, un'eventuale vittoria sudista nel nord avrebbe potuto permettere la stipulazione di un trattato favorevole ai seccessionisti. Longstreet era di diverso avviso, preferendo una condotta maggiormente difensiva. L'esito dello scontro di Chancellorsville, come già detto, fece in modo che il presidente Jefferson Davis appoggiò il piano di Lee, ponendo così le basi per ciò che la storia ricorda come una delle più cruente battaglie mai combattute sul suolo americano.

Il gioco, come può essere facilmente intuito dal prefisso **Battleground** (campo di battaglia), tralascia volutamente quali sono gli aspetti strategici della campagna che portò le forze del generale Lee e del generale Meade a scontrarsi nei pressi della piccola cittadina di Gettysburg, Pennsylvania, dedicandosi a quelli che furono i problemi tattici che i comandanti di quel tempo furono costretti ad affrontare.

Battleground: Gettysburg è suddiviso in scenari, anche se esiste la possibilità di giocare consecutivamente tutti e tre i giorni di battaglia. Gli scenari sono dodici, con un tredicesimo che rappresenta l'intera battaglia, all'interno dei quali è possibile decidere se giocare tenendo in considerazione l'intelligenza artificiale storica, piuttosto che quella che si desidera settare di volta in volta.



È possibile eliminare la griglia esagonale per avere un'immagine più vicina alla realtà.



Ogni unità che prese parte, storicamente, alla bat-

Info

Esistono tre diverse opzioni di installazione, che occupano più spazio su hard disk ma migliorano il rendimento e la fluidità del gioco. Essendo un titolo che gira sotto Windows (3.1 o 95), sono raccomandati un 486 di media potenza e 16 MB di memoria, anche se in teoria, con un adeguato file di scambio, ne sono sufficienti 8 MB.

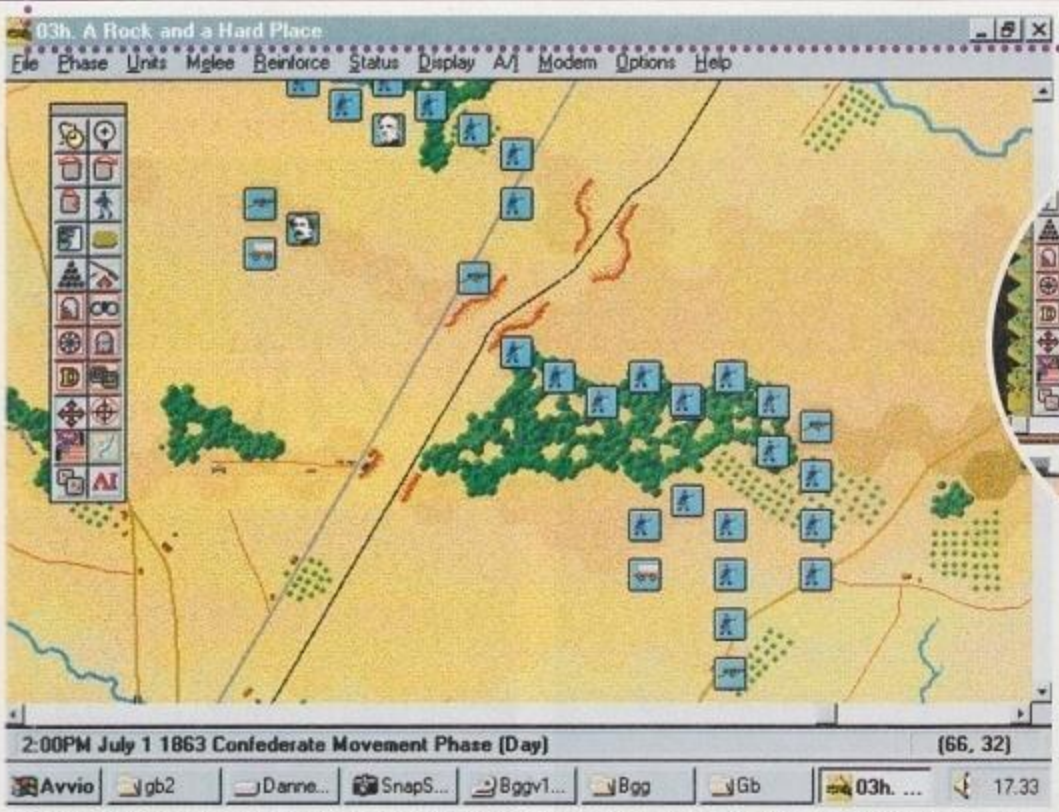
Una delle chiavi del gioco sta proprio nella possibilità di predeterminare l'intelligenza artificiale dell'avversario. Esistono quattro distinte "posizioni": manuale, in cui il giocatore dovrà occuparsi di ogni singolo aspetto della gestione delle proprie truppe; semiautomatica, in cui, pur mantenendo la possibilità di dare ordini del tipo attaccare o difendere, è il computer a occuparsi dei movimenti e del fuoco; automatica, dove è il computer a determinare il comportamento delle truppe; e automatica con **Fog of War**, in cui è sempre il computer a gestire l'esercito, ma l'eccitazione della battaglia porta le truppe a commettere errori involontari.

Il gioco viene gestito a turni, così come accade in un vero wargame. Ogni turno è diviso in sezioni: fuoco offensivo, fuoco difensivo, movimento e mischia. Naturalmente, ognuna delle suddette sezioni è disponibile per entrambi gli schieramenti. La suddivisione permette al giocatore di gestire al meglio la propria tattica e di risolvere senza l'assillo di scomode scadenze a tempo situazioni difficili, il che è comprensibile, poiché, a volte, può capitare di dover gestire un elevato numero di unità, soprattutto nel caso della ricostruzione della battaglia principale.

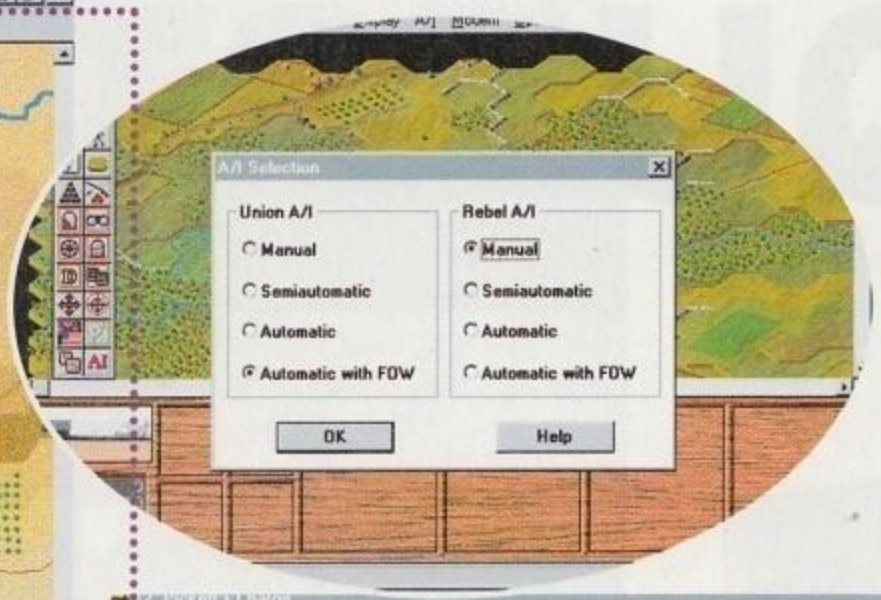
Le visuali disponibili sono principalmente di due tipi: in 3D o nel più classico 2D. A onor del vero, la visuale in 3D risulta più accattivante e appagante

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

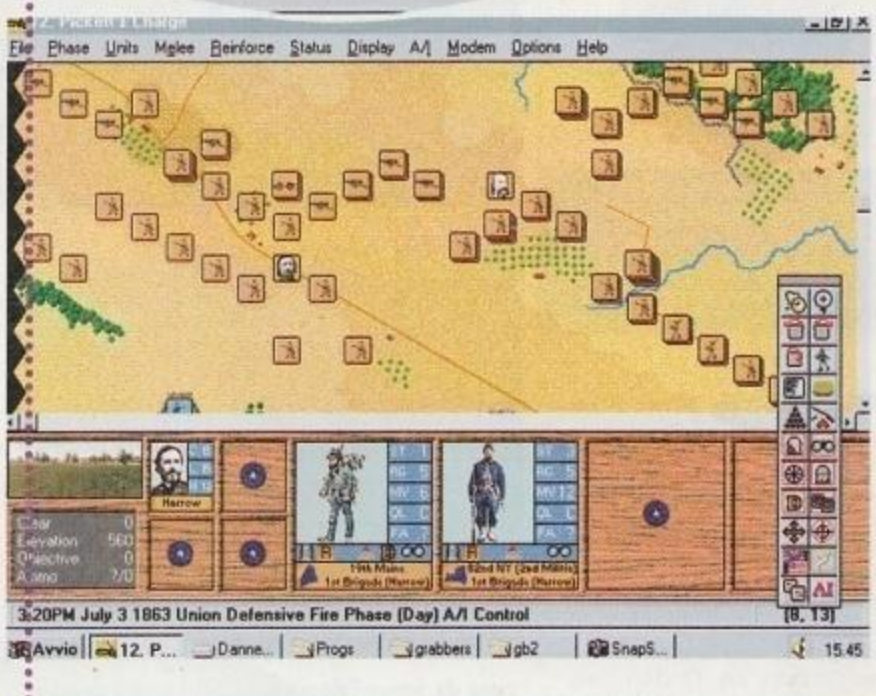


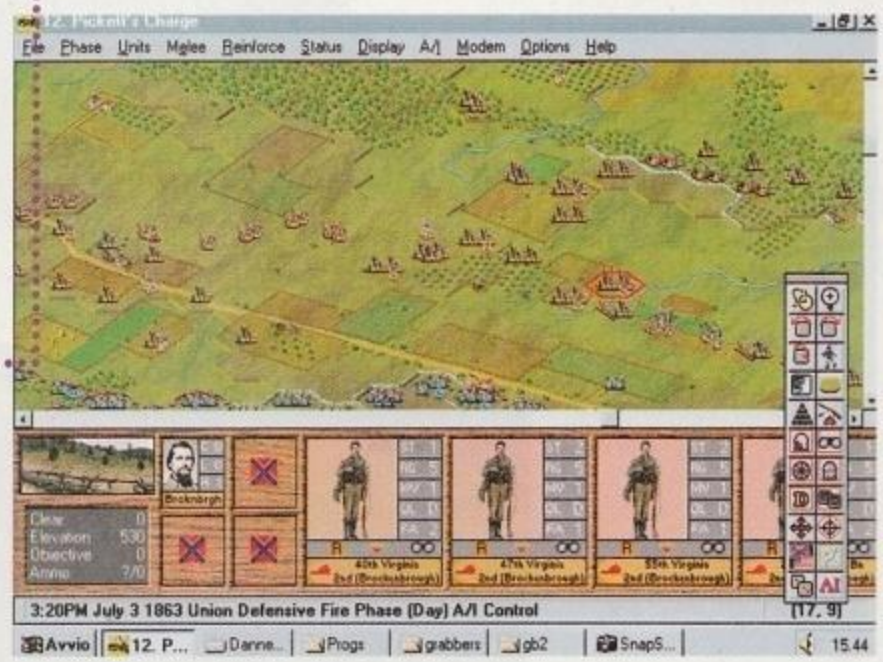
Visualizzando il campo di battaglia in 2D, anche se sembra di essere ritornati indietro di alcuni anni, la posizione delle proprie truppe risulta molto più comprensibile, ma decisamente meno accattivante.

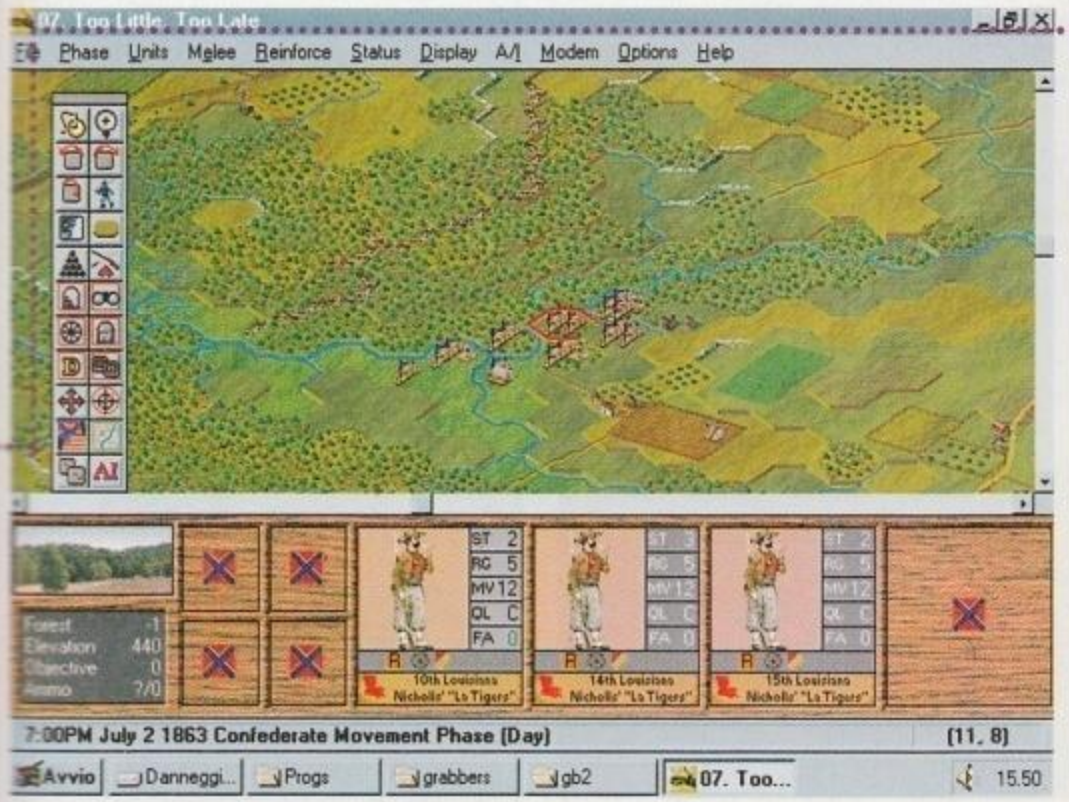


all'occhio, mentre quella in 2D ricorda, fin troppo da vicino, il vecchio stile con cui venivano proposti i wargame su computer, anche se non v'è dubbio che la seconda opzione permette di avere un'idea più precisa della posizione delle proprie truppe, cosa che risulta utilissima nei momenti di maggiore concitazione. Tirando le somme si può dire che *Battleground: Gettysburg*, così come il suo predecessore e, con ogni probabilità, i titoli che seguiranno, riesce a soddisfare gli appassionati di wargame, proponendosi come un gioco dettagliato e che tiene conto di moltissimi degli aspetti e dei problemi che si dovevano risolvere su un campo di battaglia. Non rimane comunque privo di difetti, primo tra tutti, l'eccessiva meccanicità della gestione delle unità che, a lungo andare, può stancare anche il giocatore più incallito, e che rallenta in maniera forse eccessiva lo svolgersi delle azioni. Per ogni azione sono state inserite delle immagini in FMV riprese dal vivo durante la ricostruzione della battaglia, che possono essere, fortunatamente, eliminate. In ogni caso, rimane un gioco piacevole che saprà rivelarsi accattivante, anche se, senza dubbio, è dedicato esclusivamente agli amanti del genere, gli altri ne stiano alla larga.

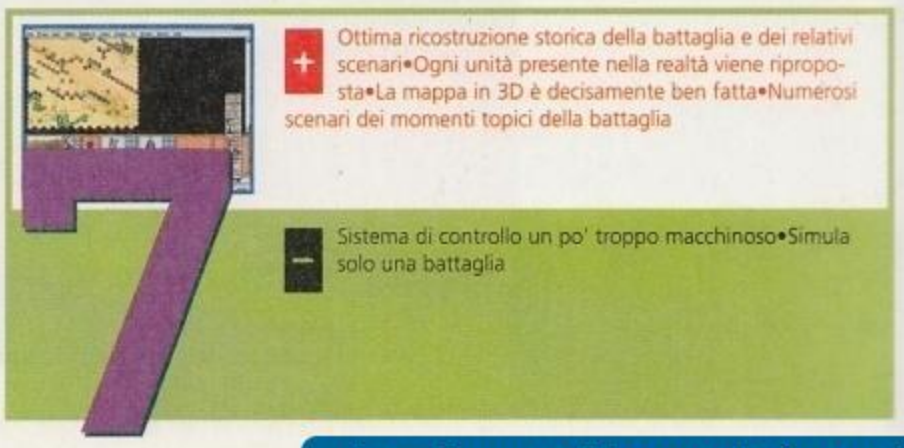
Giorgio Baratto







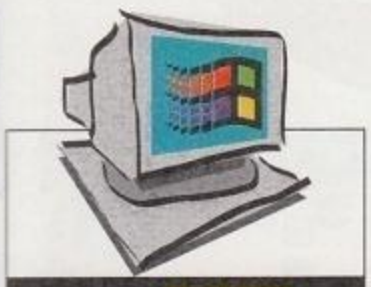
Gli schieramenti lineari, che caretterizzarono il conflitto, sono una parte integrante nel gioco. Come nella realtà, se un reggimento dovesse cedere, tutta la linea correrebbe gravi rischi.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEST FOR FAME



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **MUSICALE**
Software House: **IBM**
Sviluppatore: **VIRTUAL MUSIC ENTERTAIMENT**

Quando ascoltate una canzone, seguite sempre il tempo, conoscete a memoria i riff, ma siete assolutamente negati per qualsiasi tipo di strumento? Niente paura, IBM ha pensato a tutto!

In questo scassatissimo garage proverete i pezzi in attesa di un ingaggio.

Negli studi di registrazione dovrete cercare di armonizzare la vostra parte sulle note di "Walk on Water".

AEROSMITH

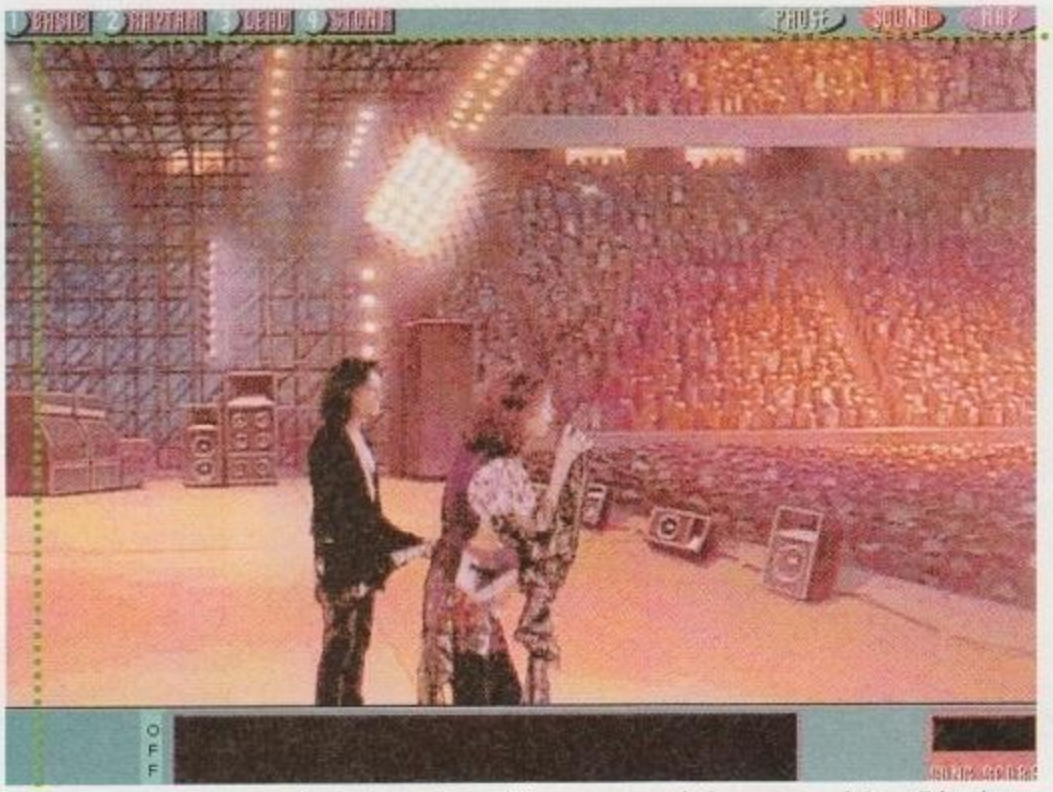
Gloriosa band attiva fin dall'inizio degli anni '70 e ancora sulla scena al giorno d'oggi, anche se irriconoscibile per chi la segue dagli esordi; ha pubblicato più di una decina di album (ma i primi sono praticamente sconosciuti in Italia: se fate un viaggio all'estero date un'occhiata nei negozi di dischi, ne vale sicuramente la pena!). Gli Aerosmith uniscono uno stile dinamico e divertente a un rock piuttosto classico, e in un certo senso possono essere paragonati musicalmente ai Rolling Stones.

Quest for Fame è un doppio CD musicale interattivo che permette di vestire i panni di uno sconosciuto chitarrista che suona nell'immancabile garage, per arrivare - sempre che gli astri siano favorevoli - alla notorietà e all'ingaggio da parte degli **Aerosmith.** Già, avete letto bene, perché la band capitanata da Steve Tyler è testimonial del prodotto, e ne garantisce la qualità - almeno sotto l'aspetto musicale.

Nella confezione si trova un plettro elettronico da collegare alla porta parallela: questo dispositivo è sensibile alle vibrazioni, ed è sufficiente sfregarlo con energia (molta più di quanto sia richiesto da un plettro normale) contro una qualsiasi superficie solida per ottenere un suono di chitarra elettrica. L'ideale è suonare contro una racchetta da tennis, anche se è meglio non provarlo sulla vostra Pro-Grafite-Titanio pagata mezzo milione, visto che, a lungo andare, le corde potrebbero rovinarsi. Un'assicella di legno può andare quasi altrettanto bene, in alternativa.

Sì, direte voi, e le note? Nessun problema: sarà sufficiente tenere il ritmo - e vi assicuriamo che non sarà una cosa facile seguirlo in "Love in an Elevator" con il livello di difficoltà settato al massimo - e il programma suonerà la nota giusta per voi,

Le numerose digitalizzazioni non stonano con il "look" del gioco.



Questa è la scena del concerto finale allo stadio: se vi dimostrerete particolarmente scarsi, Steve Tyler vi cac-

Info

Secondo la confezione, il minimo richiesto per condividere gli applausi con la band di Steve Tyler è un 486DX a 33MHz con 6 MB di RAM, lettore a doppia velocità, 10 MB su disco, scheda SVGA in grado di visualizzare 256 colori in 640x480 e scheda audio a 16 bit. Il programma è stato provato sotto Windows 95, del quale supporta la modalità Autoplay, però gira anche con la versione 3.1 (ma vuole tassativamente il DOS 6.2 o superiori). Su un 486DX2 66 MHz con 8 MB di RAM, scheda grafica veloce e lettore tripla velocità, il gioco gira più che degnamente, salvo piccole attese per caricare un nuovo filmato e qualche fotogramma (pochi, a dire la verità) perso durante gli swap su disco. Da segnalare il pessimo algoritmo di correzione degli errori del CD: se il disco è impolverato il programma perde fotogrammi e rallenta pesantemente. Pulitelo quindi accuratamente prima di cercare la causa nelle impostazioni del PC!

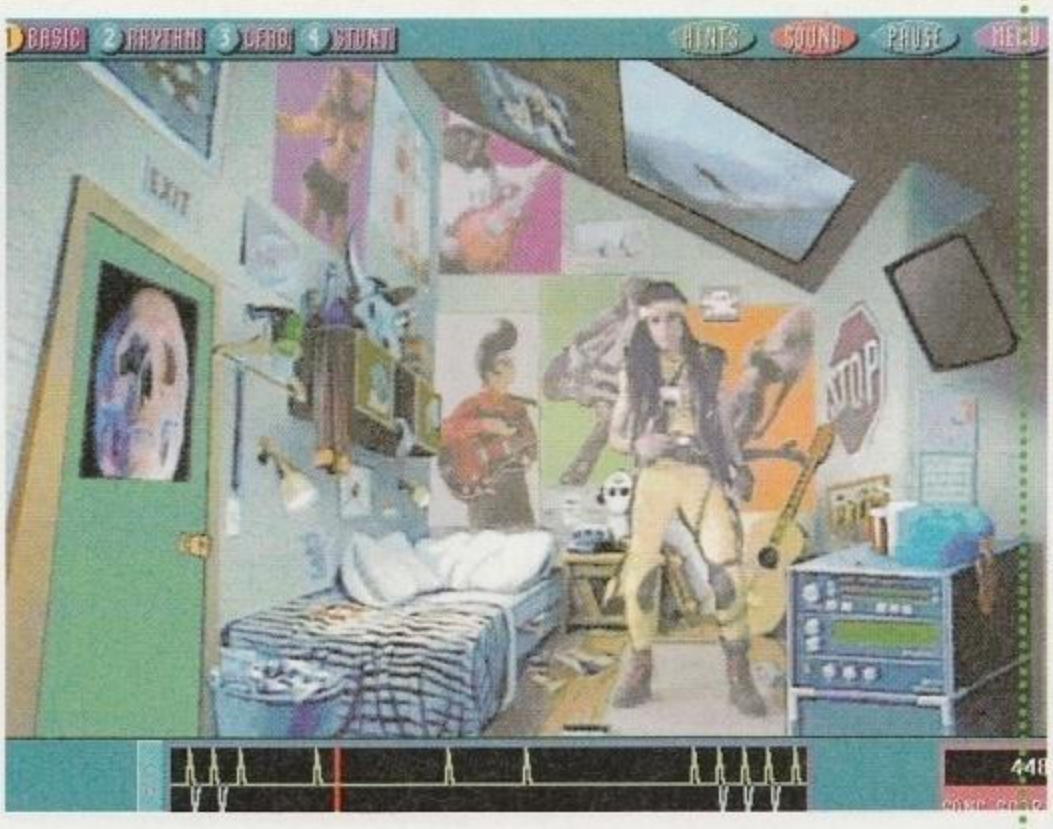
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mentre sullo sfondo verrà riprodotta l'incisione originale del pezzo. L'illusione di suonare con la band è molto convincente, soprattutto se spenderete qualche minuto a regolare il vostro "sound": da un comodo menu potete scegliere il volume sia della base che della vostra chitarra, nonché l'effetto "persistenza" e la percentuale di distorsione (qualche metallaro potrebbe lamentarsi del fatto che, anche al livello massimo, il suono non è mai abbastanza "cattivo", ma sono piccolezze...).

Se siete particolarmente scarsi, potrete attivare una piccola finestra che vi indicherà il momento esatto in cui suonare, ma vi conviene non dipendere troppo da essa, visto che, prima o poi, dovrete farne a meno. Alla fine dell'esecuzione riceverete un punteggio: se sarà sufficiente sarete ammessi alla prova successiva. Inizialmente comincerete nella vostra stanza, con solo tre canzoni ("Eat the Rich", "Dude Looks Like a Lady", "Shut Up and Dance"). Partecipando a concorsi televisivi, in cui dovrete ripetere a orecchio i riff proposti, potrete vincere altri brani su cui allenarvi, per un massimo di 11. Questi brani possono essere eseguiti in **quattro stili** diversi, il che aumenta la longevità di un prodotto che altrimenti potrebbe rivelarsi un po' troppo breve.

La tecnica di programmazione non è delle più raffinate: a sfondi bitmap statici si sovrappongono filmati AVI dei personaggi, per cui la fluidità degli stessi e il realismo di gioco ne risentono, anche se, a conti fatti, questo non influisce più di tanto sulla qualità del prodotto. Lo stile grafico è azzeccato, con alcuni tocchi simpatici, e ricorda vagamente il look di MTV.

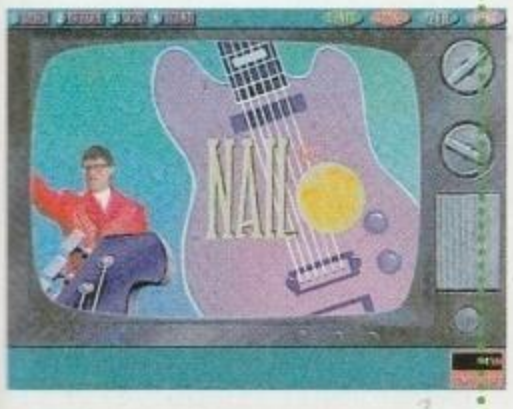


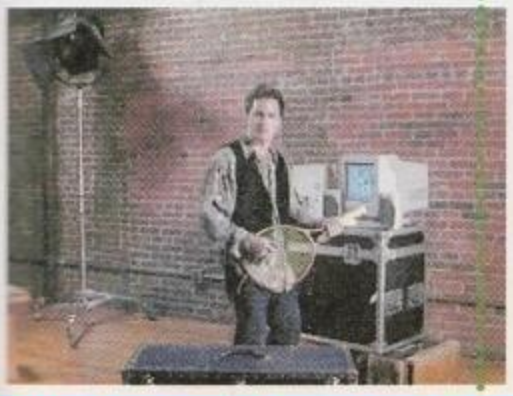
Sarebbe stata gradita anche una sezione più tradizionale, con video e informazioni storiche sugli Aerosmith, ma evidentemente *Quest for Fame* vuole essere totalmente diverso dai titoli che lo hanno preceduto: in fondo è più un gioco che un titolo multimediale. Non si tratta certamente di un gioco che impegna la vostra mente, ma è un piacevole diversivo fra un GdR e un altro, un modo di passare qualche oretta rilassante dopo una giornata faticosa. Inoltre, il fatto di essere costretti a seguire il ritmo permette di apprezzare i brani più di quanto un semplice ascolto possa fare.

Il fattore "longevità" di *Quest for Fame* è quantomeno insolito: al livello minimo di difficoltà non dovreste avere problemi a finire il gioco in tre/quattro giorni, ma questo non impedisce certo di rigiocarci di nuovo, per cui continuerete a divertirvi ancora per parecchio tempo. Il problema sta forse nel numero limitato di canzoni: siamo sicuri che "Cryin'", "Amazing", "Rag Doll", "Crazy" e altre canzoni non avrebbero potuto essere incluse nei ben due CD?

Ad ogni modo, se siete fan sfegatati degli Aerosmith, correte ad acquistare questo programma: come già detto, non si tratta solo di un gioco che una volta terminato verrà riposto sullo scaffale, è un prodotto che terrete per molto tempo sull'hard disk, magari giusto per farvi una "suonatina" ogni tanto o per mostrarlo agli amici.

Luca Chichizola





Questi brutti ceffi non sembrano molto ben disposti ad accettare troppi errori da parte vostra!

QUATTRO STILI

Le modalità di esecuzione disponibili nel gioco sono le seguenti: Basic, utilizzata solamente per imparare i rudimenti, Rhytm, in controtempo quasi come un basso, Lead, come chitarrista principale, e Stunt, con assoli veloci e insidiosi degni di un professionista.

7

\+ Estremamente originale e divertente•Elevata longevità•Possibilità di imparare diversi stili di esecuzione•Buona qualità sonora

− Qualche canzone in più non avrebbe guastato•Tecnicamente non eccelso•Se solitamente utilizzate la porta parallela sarete costretti a comprare una multipla oppure a scambiare continuamente i cavi•Mancano i video originali delle canzoni

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

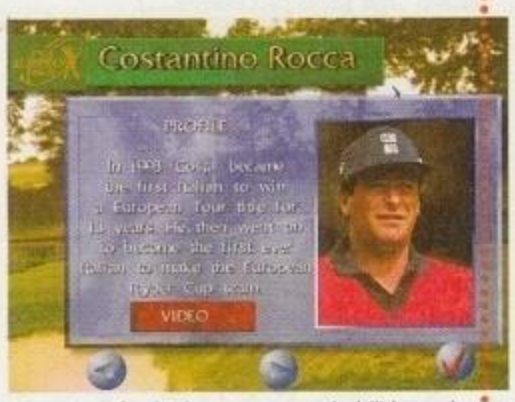
PGA EUROPEAN TOUR

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SPORTIVO**
S. H.: **ELECTRONIC ARTS**
Sviluppatore: **INTERNO**

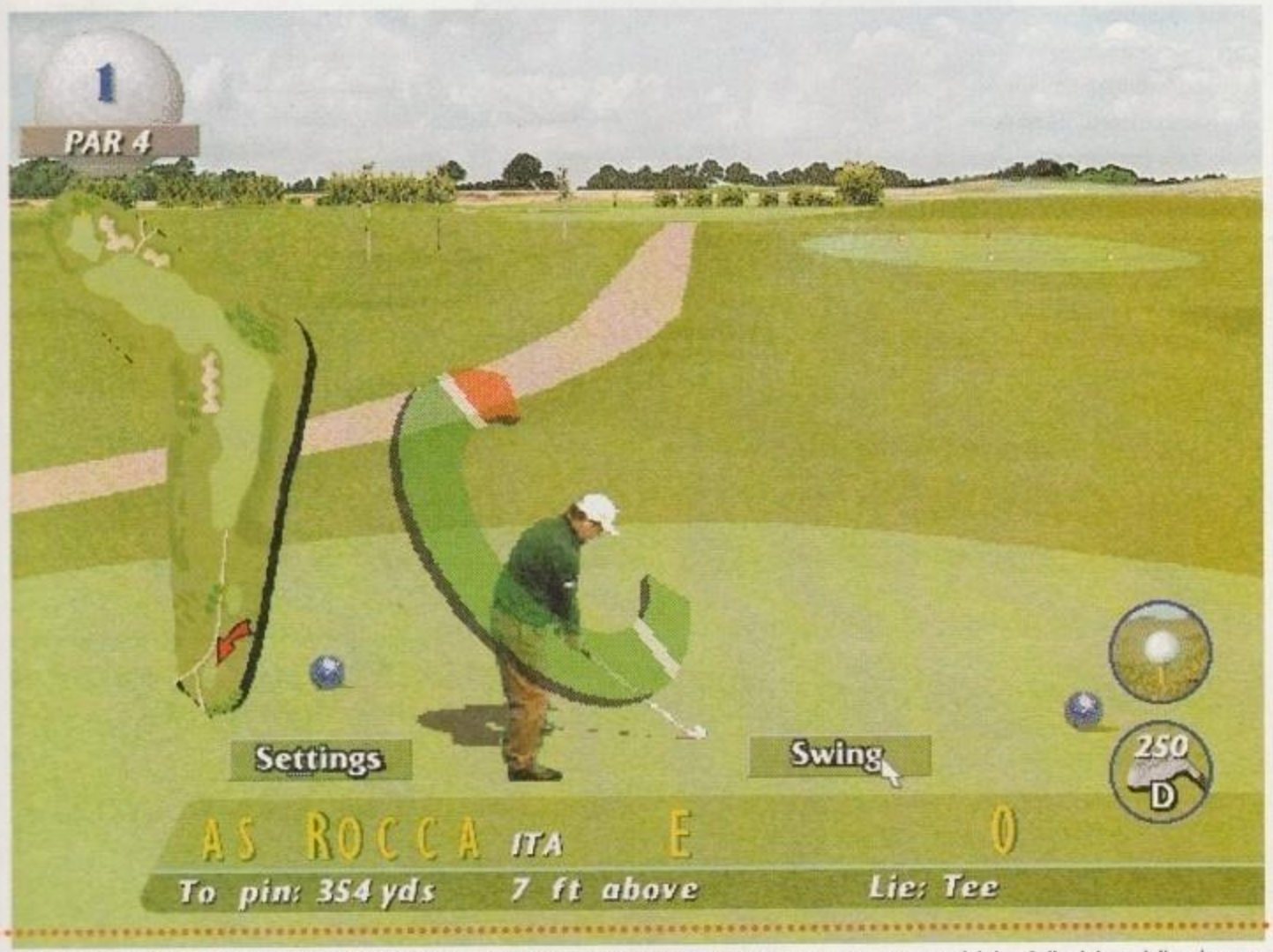
Avete sempre desiderato giocare a golf, immersi nel verde del Nord Europa, circondati dalla natura e da una tranquillità celestiale, ma non ne avete mai avuto l'occasione? Niente paura, PGA European Tour *vi offre tutto questo al modico prezzo di un gioco per computer.*

Da un po' di tempo a questa parte la Electronic Arts sta sfornando, uno dopo l'altro, giochi di successo nell'ambito della simulazione sportiva: si va dai vari *NBA Live '95* e *'96*, al pluriblasonato *Fifa Soccer '96*, o al realistico *NHL '95*. Pertanto non poteva mancare nella produzione della EA un titolo per gli appassionati golfisti di tutto il mondo, ed ecco *PGA Tour Golf*, di cui adesso sono usciti gli scenari europei, *PGA European Tour*. Il gioco, che non è un semplice data disk per *PGA TG* ma un prodotto a sé stante, permette di sfidare il computer o gli amici su tre fra i percorsi più belli d'Europa: Wentworth, in Inghilterra, Gut Kaden, nei pressi di Amburgo, e l'affascinante K Club, in Irlanda.

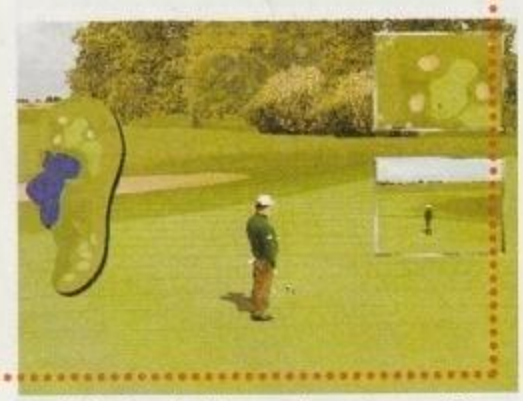
Una volta nel menù principale, si può scegliere se far pratica nei vari percorsi (tutti a 18 buche) oppure entrare nel torneo contro i professionisti o "da professionisti". Sì, perché uno degli aspetti più graditi di una simulazione sportiva, ossia poter giocare impersonificando i campioni di un determinato sport, è qui rispettato: si può scegliere di giocare con un personaggio nuovo, oppure di prendere il controllo di veri campioni di golf, tra cui troviamo l'italianissimo Costantino Rocca. Scelto il giocatore, sia che si stia facendo pratica, sia che si abbia optato per un torneo, si deve pensare al terreno di gioco, e qui c'è solo l'imbarazzo della scelta tra i tre favolosi percorsi: ognuno di essi è suddiviso in 18 buche, ed è addirittura possibile giocare una buca specifica invece che affrontare l'intero percorso dall'inizio. Inoltre, prima di accedere ad ogni percorso, è possibile vedere un filmato aereo del campo di gioco per poterne osservare meglio i pregi e i difetti. Le immagini di queste sequenze, commentate dalla voce di uno speaker, sono state tutte realizzate digitalizzando riprese fatte dal vivo, e il risultato è strabiliante: sembra di essere comodamente seduti in poltrona a guardare i servizi di Tele +2 sul golf! Inoltre, per chi desidera avere tutto sotto controllo, i programmatori hanno inserito l'opzione per la gestione del tempo atmosferico, grazie alla quale



Di ogni professionista sono consultabili la storia e l'elenco delle vittorie più significative.



Siamo pronti a vibrare il colpo: notate lo swing meter che permette un controllo preciso su traiettoria e potenza del tiro. Sulla sinistra dello schermo



Anche le animazioni che appaiono dopo ogni tiro

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quando si è in prossimità della buca al terreno viene automaticamente sovrapposta una griglia prospettica per consentire l'esecuzione di un colpo più preciso.

è possibile decidere il tipo di giornata (ventosa, piovosa, etc.) e le condizioni del terreno (umido, asciutto, etc.). Una volta effettuate le nostre scelte, possiamo passare alla partita vera e propria: nella schermata di gioco abbiamo tutte le informazioni necessarie, dalla bandierina del vento all'indicatore della mazza in uso, dalla mappa generale della buca al par della buca, alla distanza in piedi, etc. Studiato il percorso, osservati i punti ostici e gli ostacoli che ci si presentano, scelta la mazza opportuna, siamo pronti a vibrare il colpo: cliccando sul tasto dello swing, ci appare un semicerchio, lo swing meter, cliccando sul quale possiamo selezionare la potenza del colpo e l'accuratezza dello stesso. A questo punto la pallina è partita, e possiamo già pensare al prossimo tiro; se abbiamo sbagliato tutto, però, possiamo anche scegliere di rigiocare il colpo, magari rivedendo prima la dinamica della nostra azione mediante il replay, alla ricerca degli errori commessi.

Il controllo della mazza è abbastanza realistico, anche se non proprio intuitivo, e dovrete passare un po' di tempo a fare pratica prima di riuscire a scagliare la pallina proprio dove volevate, ma per il resto niente da eccepire: numerosi i menù e le opzioni, molto bella la grafica e l'impostazione del gioco (stile tornei visti alla TV, con tanto di presentazione dei campi di gioco e dei giocatori stessi), azzeccato il commento sonoro, con musiche calme e rilassanti, perfettamente calzanti allo spirito di tale sport. Infine, un cenno sul menù dei professionisti: oltre a statistiche, tabelle e affini, vi si può trovare un accurato background del **giocatore**, oltre a video digitalizzati che ritraggono il campione selezionato all' opera: una vera chicca!

La Electronic Arts ha fatto un buon lavoro, come suo solito, e questo *PGA European Tour* sarà molto apprezzato dagli amanti del golf. C'è da dire, però, che sarebbe stata una cosa molto gradita l'inserimento di un'opzione di tutorial per coloro che non conoscono a fondo le particolarità del golf (come, ad esempio, la differenza tra le varie mazze), ma, si sa, nessuno è perfetto...

Alessandro Stanchi

Info

Per poter giocare a golf con i migliori golfisti del globo la Electronic Arts prescrive: MS-DOS 5.0 o superiore, un 486 DX 50 MHz, 8 MB di RAM, di cui 6 di EMS (Espansa), una scheda grafica compatibile VESA a 256 colori SVGA (640x480), un CD-ROM 2x, 13 MB di spazio su disco fisso, un mouse Microsoft o compatibile. Se si vuole sentire il sonoro, é necessario procurarsi una scheda audio (sono supportate tutte le Sound Blaster e le Roland). È possibile installare sul disco fisso l'intero gioco o, alternativamente, i soli files di configurazione.

PERCORSI

Tre splendidi percorsi fanno da scenario a questo gioco, e sono:

"The K Club", in Irlanda: un paradiso di laghi e boschi, é la nuova casa degli European Open.

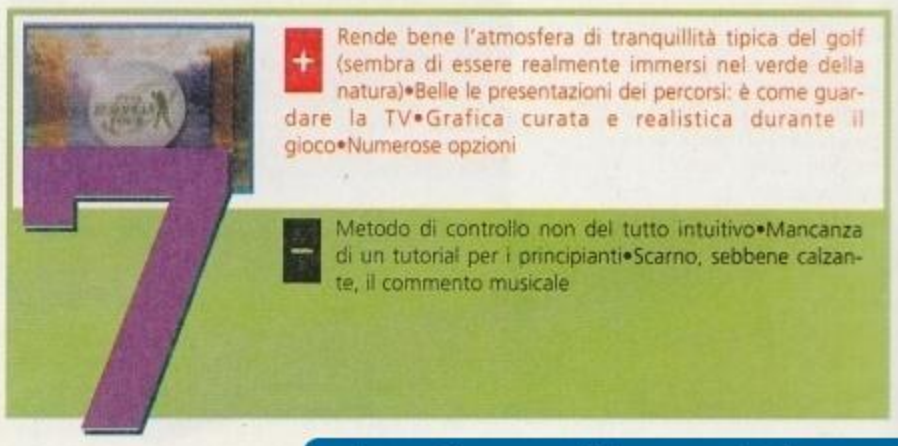
Wentworth, nel cuore del Surrey, in Inghilterra: dal paesaggio tipicamente inglese, ospita il Volvo PGA Championship e il Toyota World Match Play Championship.

Gut Kaden, poco fuori Amburgo, in Germania: è sede del Deutsche Bank Open Tournament Players' Championship of Europe.

GIOCATORE

In *PGAET* possiamo scegliere se creare ex novo un giocatore, oppure selezionare un professionista tra quelli che partecipano ai tornei internazionali di golf: in questo caso preparatevi a stupirvi dell'accuratezza del lavoro svolto dai programmatori, i quali hanno fatto si che nel gioco vengano riprodotte le espressioni tipiche del professionista scelto: così vedremo, tra l'altro, Rocca disperarsi gettando la testa indietro...

Una volta colpita la pallina possiamo seguirne il volo grazie alle due "telecamere" in alto a destra che ne mostrano la traiettoria, riprendendola da diverse angolazioni.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

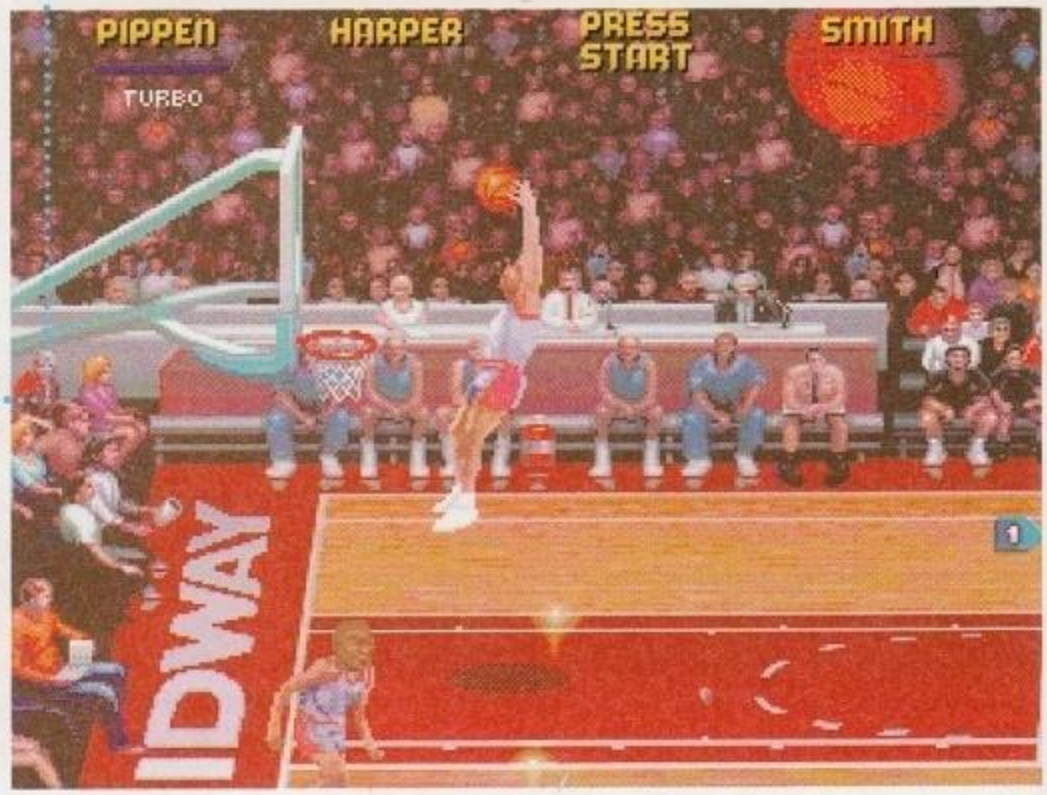
http://www.oldgamesitalia.net/

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SPORTIVO**
Software House: **ACCLAIM**
Sviluppatore: **MIDWAY**

Ad appena due mesi dall'uscita di NBA Live 96, *la Acclaim lancia la prima sfida al capolavoro cestistico della Electronic Arts. Chi vincerà i play-off?*

Un tiro in sospensione a pochi metri dal canestro: la conclusione più banale di un'azione...



Anche se il basket nostrano non riscuote grande successo nella Terra dei Cachi, penso che tutti voi sappiate che la NBA, la National Basket Association americana, è nota in tutto il mondo per la spettacolarità delle sue tiratissime partite, a cui prendono parte i migliori cestiti del pianeta.

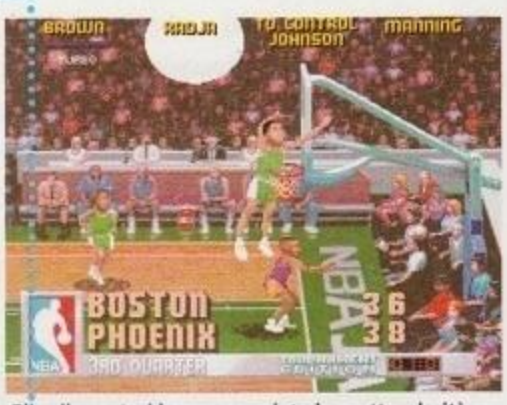
Purtroppo, non tutti hanno la fortuna (o sfortuna?) di essere alti due metri e passa, condicio sine qua non per diventare campioni affermati nella pallacanestro. Nulla impedisce comunque a noi poveri "nanerottoli" di emulare le gesta dei vari Magic Johnson, Michael Jordan, Scottie Pippen e soci o nel campetto sottocasa, magari con il tabellone abbassato di un metro e mezzo, o ancor più semplicemente accendendo il computer e giocando a *NBA Jam Tournament Edition*.

Il nuovo prodotto della Acclaim punta tutto proprio sulla spettacolarità delle gare NBA, senza concentrarsi troppo su quegli aspetti simulativi che hanno fatto la fortuna di ***NBA Live 96*** della EA. D'altronde, la modalità di gioco adottata dagli sviluppatori, ovvero il due contro due, lascia poco spazio agli schemi o alle strategie, per dare il massimo proprio nella frenesia e nella spettacolarità dell'azione.

Tutto, in *NBA Jam TE*, è quindi votato alla semplicità e alla immediatezza: per scendere in campo non occorre altro che selezionare il proprio **team**, tra i 28 proposti, e prepararsi ad un match da giocare tutto d'un fiato, tra tiri da tre, schiacciate e rimbalzi.

La visuale, non modificabile, è quella dalla tribuna centrale, e permette di tenere sott'occhio più o meno un terzo del campo di gioco, riprodotto in una buona grafica SVGA. Gli sprite dei giocatori sono di notevoli dimensioni, e sono animati piuttosto bene. Durante la partita si ascolta tra l'

Sin dalla sua prima edizione, la violenza è sempre ...ica peculiare di *NBA Jam*!



Gli sviluppatori hanno premiato la spettacolarità del gioco, a discapito della sua "sportività"

un commento - solo in americano ma perfettamente comprensibile - che segue l'azione di gioco, sottolineando con entusiasmo le fasi più emozionanti, con grande gratificazione per il giocatore. I controlli dei cestisti sono poi semplici e immediati, pure con la tastiera, anche se un buon joypad o al limite un joystick sono altamente consigliati. Al termine di ogni quarto di gara, possiamo analizzare lo stato dei giocatori, per ricorrere eventualmente a un cambio in caso di eccessivo affaticamento di un componente del nostro team. In finale di partita, prima della classica doccia negli spogliatoi, potre-

TEAM

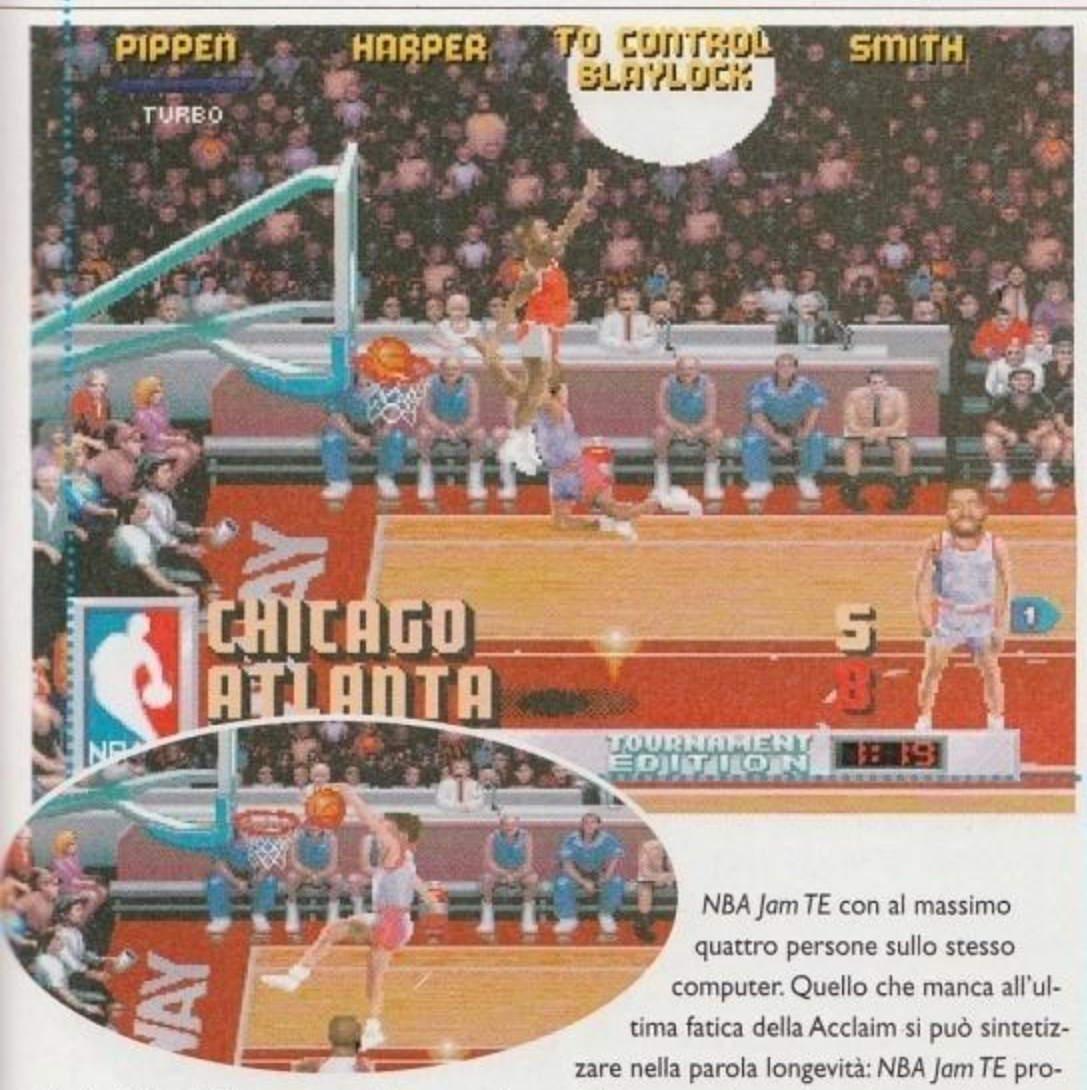
Le squadre di *NBA Jam TE* sono composte dai tre giocatori più significativi dei team della vera NBA: ci troveremo così a giocare con o contro i veri campioni della serie americana. Ogni giocatore ha poi precise caratteristiche, riportate sotto forma di voto per ogni "materia" del buon cestista: tra le altre segnaliamo precisione nel tiro da tre, schiacciate, resistenza, precisione di passaggio. Quest'ultima qualità è particolarmente importante per poter smarcare il proprio compagno di squadra, procurandogli via libera verso il canestro.

NBA LIVE 96

Il capolavoro cestistico della Electronic Arts è in realtà un aggiornamento di *NBA Live 95*, anche se la software house americana è andata molto più in là di un semplice maquillage. *NBA Live 96* è il miglior gioco di basket attualmente sul mercato, e vanta uno spessore, un realismo e una qualità davvero ragguardevoli. È poi aggiornato (come nomi, statistiche, ecc.) praticamente ai giorni nostri e questo ovviamente esercita un certo fascino sugli appassionati del basket d'oltreoceano. Super consigliato a tutti i cestisti videoludici!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



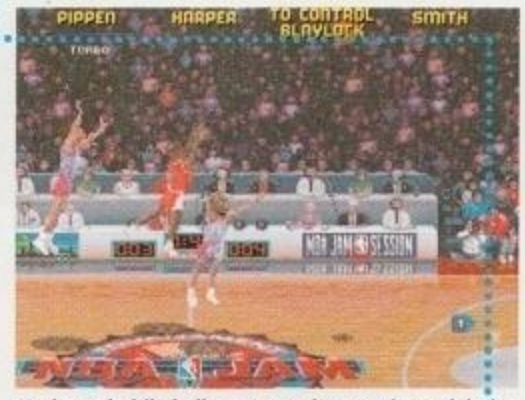
Motion Video delle sequenze più spettacolari realizzate dalla squadra vincitrice nella vera NBA.

NBA Jam TE è sostanzialmente tutto qui: un buon gioco di basket, ma lontano dalla ricchezza e completezza dei migliori prodotti del genere. A renderlo un capolavoro non bastano le innumerevoli opzioni, che permettono di giocarlo in modo più arcade, con tanto di power up sparsi sul campo e bombe per annientare per qualche secondo gli avversari; né la pur rimarchevole modalità **multiplayer**, che consente di giocare a *NBA Jam TE* con al massimo quattro persone sullo stesso computer. Quello che manca all'ultima fatica della Acclaim si può sintetizzare nella parola longevità: *NBA Jam TE* probabilmente vi appassionerà per qualche pomeriggio, ma difficilmente supererà la soglia della settimana, soprattutto se non avete la possibilità di giocarlo in compagnia. E poi, in fondo, il campetto nel parco ha sempre il suo fascino e la biondina che passa sempre di lì anche, quindi tanto vale risparmiare i soldi di *NBA Jam TE* e investirli in modo... più in linea con la primavera. Meditate gente, meditate.

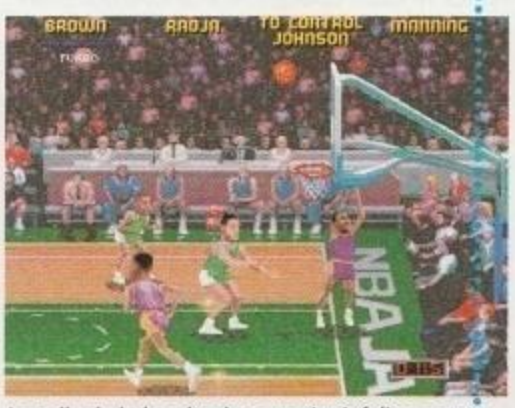
Simone Bechini

Info

I requisiti minimi di *NBA Jam TE* indicano un 486 SX 25 MHz, anche se un DX2/66 MHz è altamente consigliato, con 8 MB di RAM e lettore CD-ROM a doppia velocità. Poichè il gioco gira solo sotto MSDOS, sono altresì necessari 430 Kb di memoria convenzionale e 6144 Kb di memoria estesa. Due le installazioni proposte: quella minima da poco più di due mega, che però comporta lunghi e lenti caricamenti da CD, o quella completa, che necessita di almeno 16 MB sul vostro hard disk. Sono supportate tutte le schede sonore del globo, anche se vengono utilizzate solo per gli effetti speciali, visto che la musica è "incisa" sulle tracce del CD. Buona la grafica SVGA, ricca di dettagli e piuttosto fluida, anche se le animazioni dei giocatori lasciano un po' a desiderare. Supportati joystick e soprattutto joypad, così come il connettore Gravis per utilizzare quattro joystick contemporaneamente.



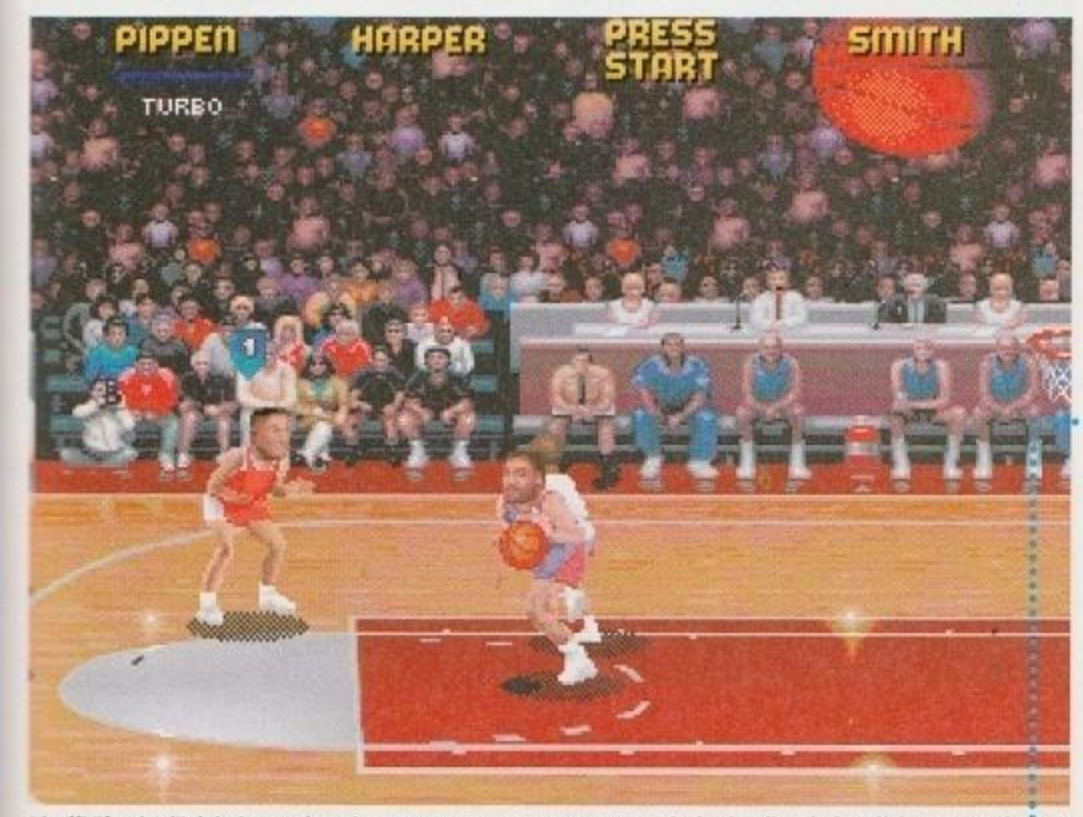
Un improbabile balletto aereo improvvisato dai giocatori. Che ruolo avrà in tutto questo la palla?



La palla rimbalza alta dopo un tiro infelice: notate la caratteristica grafica di *NBA Jam*.

MULTIPLAYER

Per una volta, niente modem o serial link o reti IPX: si può giocare infatti anche in quattro sullo stesso computer, controllando ciascuno un proprio giocatore. Degna di nota soprattutta la modalità a due, che consente di giocare uno contro l'altro oppure insieme nella stessa squadra: davvero una bella esperienza di gioco liberare il compagno e servirgli un preciso assist che lo porterà a una prorompente schiacciata!



I buffi "faccioni" dei giocatori aggiungono un tono grottesco a un titolo che di serio ha già ben poco: d'altra parte, alcuni giocatori potrebbero preferire questo stile a quello di *NBA Live 96*.

\+ Grafica SVGA di buona qualità•Commento digitalizzato della partita e piacevoli musichette masterizzate sul CD•Vasta gamma di opzioni•Buona calibrazione della difficoltà•Modalità multiplayer ben implementata

\- Scarsa longevità•Spessore molto minore rispetto a *NBA Live 96*•Caricamenti da CD frequenti e lenti•Animazioni dei giocatori un po' approssimative•Mancano modalità a singolo giocatore più emozionanti di una semplice partita (tornei, campionato, play-off, ecc.)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ASSAULT RIGS

Come scordarsi di Pac Man? Era bello, vero? E se vi dicessimo che ora, invece che con il mitico mangia-pasticche, dovrete aggirarvi per i labirinti in cerca di gemme con un enorme carro armato cosa ne direste?

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **ARCADE**
Software House: **SONY**
Sviluppatore: **PSYGNOSIS**

In *Assault Rigs* il vostro obiettivo sarà proprio raccogliere un numero minimo di gemme per poter poi passare al livello successivo, come nell'indimenticabile hit della Namco. Le analogie con *Pac Man* però finiscono qui, poiché il nuovo gioco targato Psygnosis, gioielli a parte, con la vecchia palla gialla poco ha a che fare.

In un futuro non meglio precisato è stato indetto un megatorneo mondiale dello sport più popolare del momento, in cui vari piloti si scontrano in un'arena con i loro veicoli (autoblindi grandi come case), con lo scopo di raccogliere più gemme possibili disintegrando nel frattempo i concorrenti avversari. La peculiarità di questo sport è che gli scontri in realtà non avvengono poiché tutto viene fatto "a livello di Internet", cioè tramite accrocchi di realtà virtuale collegati fra di loro attraverso la rete. Naturalmente gli interessi economici in ballo sono enormi, ed è così che voi siete ingaggiati dalla ZamCam, potente multinazionale, per vincere il torneo. Ma cosa si nasconde dietro questa innovativa trama? Un gioco strano e per questo abbastanza originale: in *Assault Rigs* infatti piloterete un carro armato a vostra scelta fra i tre a disposizione e lo dovrete guidare attraverso una serie di arene tridimensionali alla ricerca delle preziosissime gemme. Una volta raccoltone un numero minimo e raggiunta l'uscita potrete passare al livello successivo. Detta in questi termini la faccenda sembra semplice, ma naturalmente nell'arena non siete soli: a tenervi compagnia troverete infatti una variegatissima schiera di **nemici** che faranno di tutto per impedirvi di finire il livello. A questo punto si spiega la presenza del vostro mezzo bellico, il cui cannone non è certo un inutile orpello.

Partirete con il classico "sparo semplice" ma, distruggendo dei cubi blu disseminati per i vari quadri, potrete potenziare il veicolo con un'infinità di **armi** e bonus più o meno utili. Come se le complicazioni non fossero già sufficienti, fin dalle prime parti-

Questa è la schermata di selezione del veicolo: i 3 tank differiscono in velocità, armatura e tipo di torretta.

NEMICI

In *Assault Rigs* dovrete fare i conti con torrette di vario tipo (se ne vedete una con un enorme missile "in testa" scappate che è meglio...), mine e, naturalmente, vari mezzi semoventi. Questi, oltre a spararvi, spesso riusciranno a chiudervi in un angolo dal quale sarà poi ben difficile uscire!

ARMI

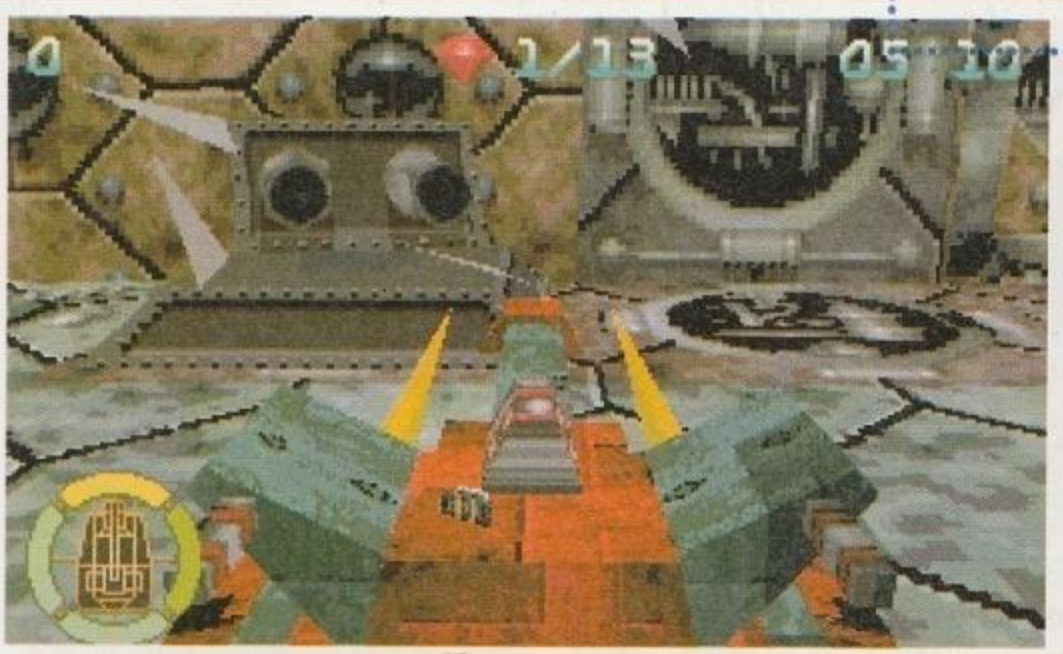
Sotto questo punto di vista il gioco è ottimo: avrete infatti a disposizione un'arma primaria (laser, mitragliatrice, granate dirompenti ecc.) e una secondaria (mine, scudi, puntamento automatico e così via), potendo così sbizzarrirvi in una serie di tattiche davvero divertenti: ad esempio potrete andare in giro per il livello con un missile teleguidato alla ricerca di un nemico particolarmente ostico e distruggerlo mentre voi magari siete dalla parte opposta dell'arena.

Info

Per giocare ad *Assault Rigs* avrete bisogno di almeno un 486 DX2 66, 8 MB di RAM, lettore CD-ROM 2x e DOS 6 o superiore. Il gioco supporta tutte le SoundBlaster compatibili e anche la Gravis Ultrasound. Per poterlo apprezzare pienamente vi consigliamo però un Pentium e 16 MB di RAM che vi consentiranno anche di avere una maggiore qualità audio. *Assault Rigs* è perfettamente compatibile con Windows 95.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



desiderio sono collocati in punti dell'arena apparentemente irraggiungibili e questo dà luogo a situazioni davvero spassose: infatti, oltre a un uso smodato dei vari ascensori e piattaforme semoventi presenti nei livelli, infatti il vostro tank dovrà usare le varie rampe per compiere incredibili salti davvero spettacolari. A rendere ancora più "adrenalinico" il gioco contribuiranno poi altri due fattori: il primo è che avrete un limite di tempo per terminare il livello e il secondo è che tutto ciò che distruggerete, nemici compresi, riapparirà dopo pochi secondi!

L'aspetto tecnico del gioco, come purtroppo era già accaduto nelle precedenti conversioni dei titoli Psygnosis per PlayStation (anche se per motivi diversi), è deludente. La grafica, in particolare, è troppo poco definita e semplice: le arene infatti sono costruite con pochissimi poligoni e tutto è costituito da enormi cubi. Orribili poi i proiettili, spesso costituiti da semplicissime figure geometriche prive di un qualunque tipo di texture. Il **sonoro** è invece di buon livello, potendo contare su alcuni pezzi techno di ottima fattura accompagnati da discreti effetti sonori e commenti parlati. *Assault Rigs* ha però anche alcuni problemi di game designing: dopo una decina di livelli, infatti, gli stimoli a proseguire tendono a diminuire. Seppur penalizzato da questi piccoli difetti, *Assault Rigs* resta comunque un titolo abbastanza divertente (soprattutto se giocato in multiplayer) che ci sentiamo di consigliare a chiunque desideri qualcosa con cui scaricarsi i nervi dopo una giornata di duro lavoro, magari proprio contro un collega sul computer dell'ufficio.

Vanni Bombonato

In *Assault Rigs* è possibile pilotare il mezzo attraverso 5 visuali differenti, da quella in prima persona alla visuale "a volo d'uccello" qui raffigurata. La migliore rimane comunque quella in soggettiva.

SONORO

Alcuni commenti vocali (in inglese) sono davvero divertenti: spesso il commentatore uscirà con frasi tipo «Ricordati che è solo un videogioco» o «Non provare a farlo a casa». Da segnalare l'uso del QSound, che permette un maggior realismo negli effetti e un grande coinvolgimento nell'azione di gioco.

6

\+ Buone musiche•Possibilità di disputare divertenti partite in multiplayer (ma non via modem)•Manuale in italiano

− Grafica confusa e poco dettagliata•Poca varietà di gioco che influisce negativamente sulla longevità

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIGHTING SPIRIT

Finalmente anche i possessori di Amiga possono "dilettarsi" a combattere in cruenti scontri uno contro uno in questo entusiasmante prodotto sviluppato dall'italianissima Lightshock.

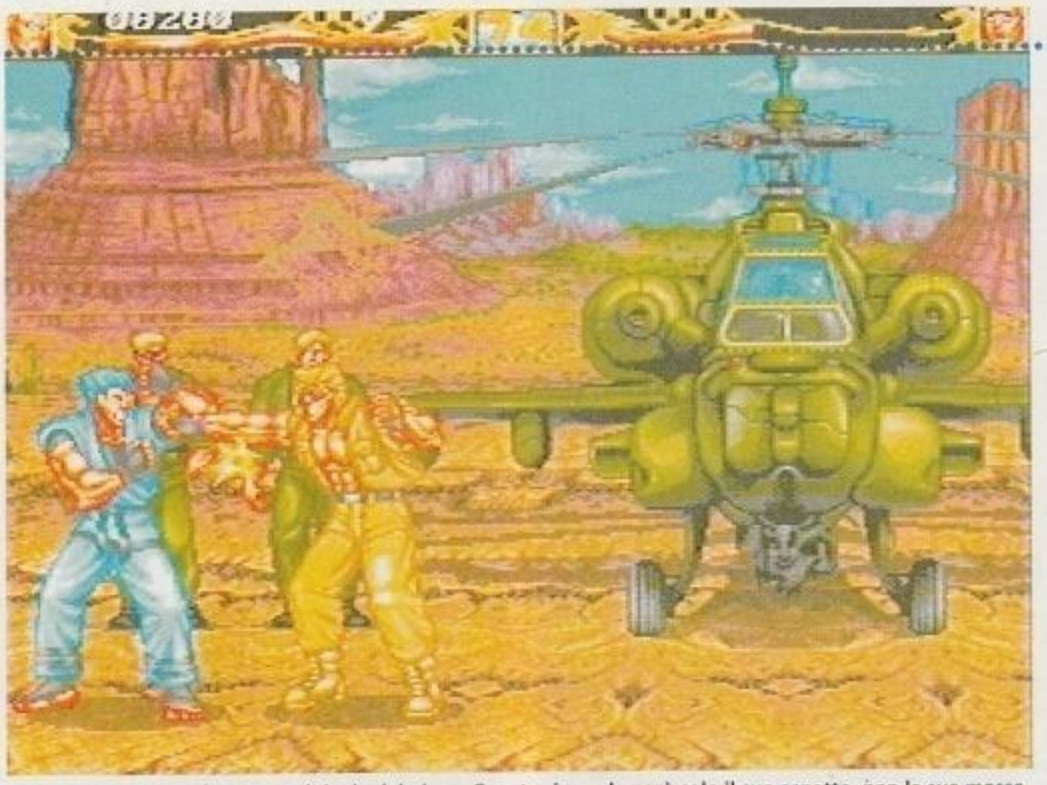
Sin dai tempi d'oro che l'ex-gioiello di casa Commodore attraversò quattro anni fa, non è mai stato possibile vedere su Amiga un picchiaduro in stile *SF2* di ottima qualità (a parte *Mortal Kombat 2*, che era davvero impressionante). La conversione dello stesso *Street Fighter 2* da Super Nes deluse tutti coloro che l'aspettavano e i vari *Body Blows* della Team 17, per quanto di buon livello tecnico, non riuscivano a coinvolgere più di tanto il giocatore. Fu possibile vedere qualcosa di meglio due anni fa con la produzione di *Elfmania* della sconosciuta casa scandinava Terramarque che, comunque, univa a una bellissima grafica una giocabilità piuttosto scarna.

A opera di una neonata casa italiana, la Lightshock, ha però ora fatto la sua apparizione un nuovo giocabilissimo picchiaduro di questo tipo: *Fighting Spirit*.

Le mosse agli spiriti animali sono quelle realizzate meglio dal punto di vista grafico.

Questo titolo attinge, a piene mani, alle caratteristiche che hanno fatto grandi i prodotti della **SNK** "importandole" direttamente su un piccolo e modesto Amiga. *Fighting Spirit* segue, infatti, tutti i canoni dei più moderni picchiaduro in due dimensioni, stabiliti sempre dal mitico *Street Fighter 2*. Dieci diversi combattenti si devono scontrare in un sanguinoso torneo, organizzato dalla misteriosa organizzazione Hikawa, capeggiata da Jenshi Yamamoto, in cerca di potenti lottatori da utilizzare per i suoi scopi criminali. Naturalmente, gli scontri si svolgono nel classico modo a round, ma è presente anche un'interessante opzione (deathmatch) che permette di risolvere i combattimenti in un singolo round, per mezzo di un'unica barra di energia comune ai due lottatori, il cui indice si sposta nella direzione del combattente in svantaggio (in maniera molto simile a quanto accadeva nella modalità deathmatch di *World Heroes 2* della SNK).

Nel puro stile dei picchiaduro in due dimensioni, ogni lottatore di *Fighting Spirit* ha a sua disposizione un set di mosse base come pugni, calci e proiezioni, che, data la presenza di un singolo tasto sulla maggior parte dei controller Amiga (è comunque abilitato il supporto per joystick a due pulsanti, se ne possedete uno), sono eseguibili utilizzando le



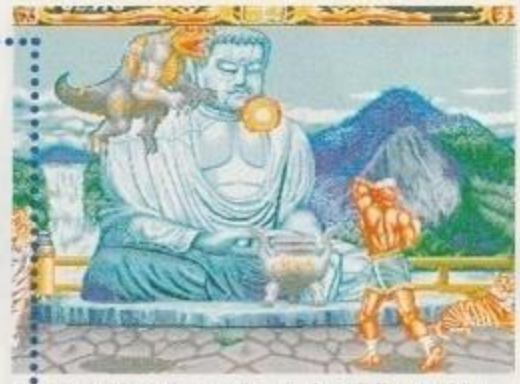
...gio meno originale del gioco. Questo riguarda però solo il suo aspetto, non le sue mosse

SNK

Questa casa giapponese è sicuramente una delle più prolifiche produttrici di picchiaduro in due dimensioni. Dalla sua mano sono nate saghe come quelle di *Fatal Fury*, *Samurai Shodown*, *World Heroes* e *King of Fighters*, che ancora oggi sono giocate nelle sale giochi di tutto il mondo. Il mercato casalingo ha visto questi titoli solo sulla console Neo-Geo (della stessa SNK) e solo di recente sono cominciate le conversioni per altri sistemi, primo tra tutti il Saturn.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Quasi tutti i combattenti sono dotati di attacchi a distanza, ma soloYadon può effettuarli in volo.

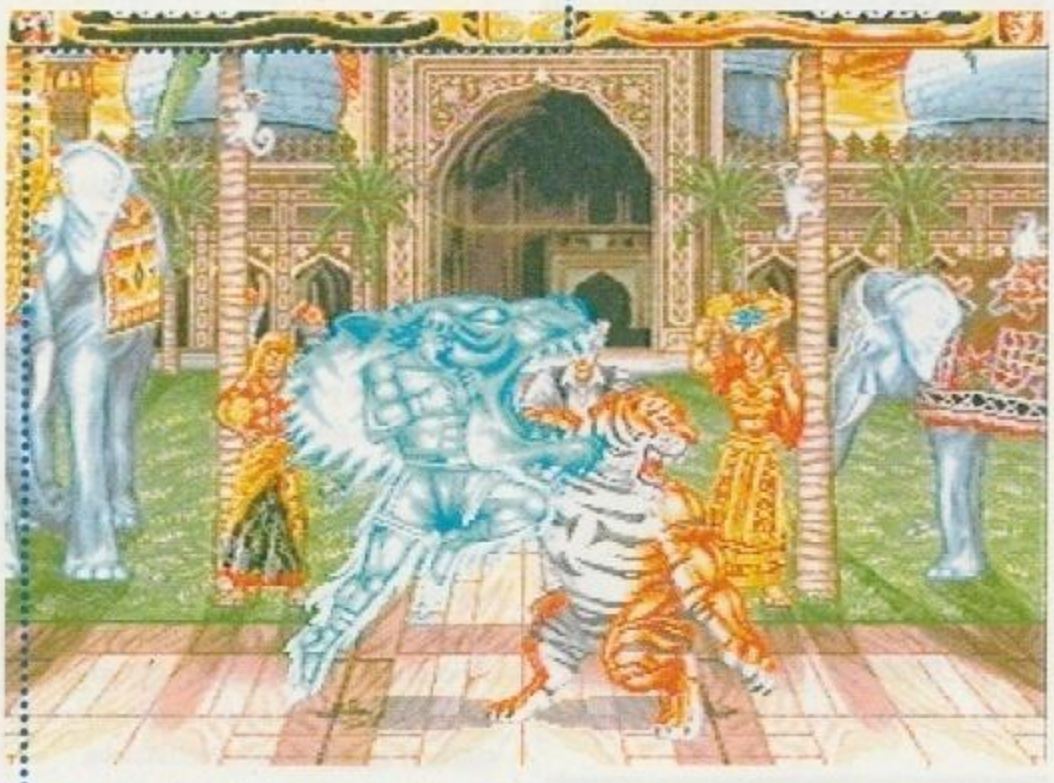
otto direzioni del joystick, più un proprio repertorio di attacchi speciali che necessitano combinazioni particolari di movimenti. Queste mosse seguono sempre tutti gli schemi classici, ma accanto a bolle di energia e calci infuocati, ogni lottatore può richiamare la forza del suo spirito animale, con effetti piuttosto devastanti. Oltre al classico Story Mode, dove si dovranno affrontare i dieci lottatori controllati dal computer più alcuni combattenti speciali, *Fighting Spirit* offre altre tre modalità di gioco, il VS Mode, per sfidare gli amici, il Torneo, che conta fino a otto partecipanti e il gioco a squadre, in cui la sfida avviene tra due team di lottatori di numero variabile.

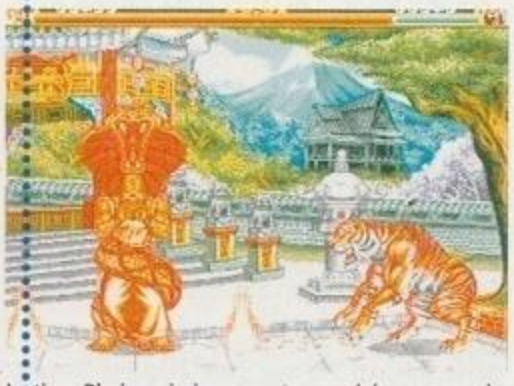
Dal punto di vista tecnico, *Fighting Spirit* è piuttosto ben realizzato e può contare su una grafica di ottimo livello, soprattutto nella realizzazione dei fondali (che purtroppo rimangono statici, almeno in questa versione ECS) e su di un audio davvero accattivante (la canzone di introduzione - proprio cantata - è fatta molto bene). Nonostante ciò, anche questo titolo non è esente da piccoli difetti: primo fra tutti è la generale scattosità con cui tutto si muove, da imputare unicamente ai limiti della stessa macchina (la versione AGA promette un frame rate doppio e un maggior numero di animazioni), che danneggia leggermente la giocabilità generale. Il secondo e ben meno importante difetto - visto che è all'ordine del giorno in questa tipologia di prodotti - risiede nella ben poca originalità con cui tutto il gioco è stato realizzato. Personaggi, mosse speciali, bonus stage e persino schermate di caricamento sono stati presi dai vari picchiaduro della già citata SNK, in una maniera piuttosto "spudorata". Certo questa caratteristica può non avere molta rilevanza in un titolo per Amiga, ma in un campo dove l'originalità è una parola sempre più rara, è comunque una colpa (seppur di minima entità quando il prodotto ha un alto livello qualitativo) non impegnarsi per fare qualcosa di diverso dagli altri.

Carlo Barone

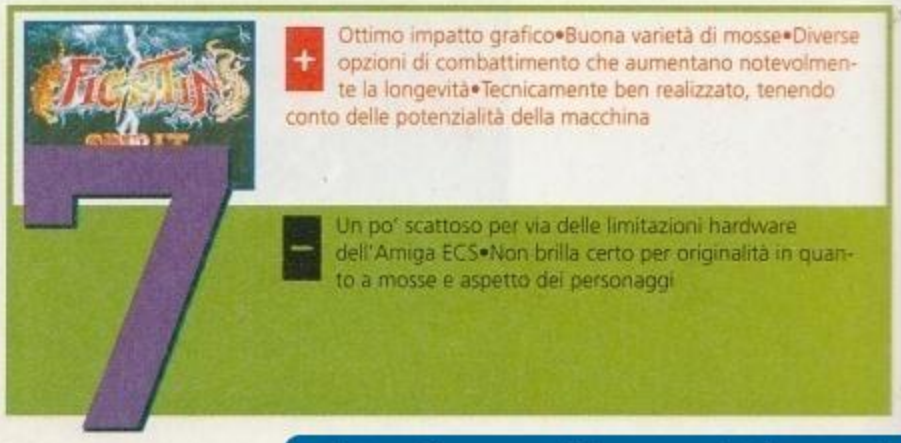
Info

Per giocare a *Fighting Spirit*, in versione ECS, avrete bisogno di un normale Amiga 500 espanso a un mega. Con questo hardware, però, il tutto risulta un po' scattoso, anche se rimane comunque perfettamente giocabile. Il gioco risiede su quattro dischetti e consente una facile installazione su disco fisso; inoltre utilizza in maniera intelligente la RAM aggiuntiva sopra il mega. In caso si usi solo il floppy i caricamenti sono piuttosto veloci, ma vengono richiesti dei continui cambi di disco tra un combattimento e l'altro.





La tigre Rhajang è sicuramente uno dei personaggi più coreografici di tutto il gioco.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SLAMTILT

Sistema: **AMIGA**
Genere: **FLIPPER**
Software House: **21ST CENTURY**
Sviluppatore: **LIQUID DEZIGN**

Dopo qualche prodotto piuttosto deludente, la 21st Century Entertainment è tornata con una nuova simulazione di flipper, decisa a tornare ai fasti di Pinball Fantasies…

Quando, più di due anni fa, fece la sua apparizione l'eccellente *Pinball Dreams* della poco nota 21st Century Entertainment, i giudizi su questo prodotto furono estremamente entusiastici, soprattutto per quel che riguardava le routine della traiettoria e dei rimbalzi della pallina, al limite del realismo. Dopo l'uscita di ***Pinball Fantasies***, però, tutti gli altri prodotti dell'ormai nota software house non sono riusciti a raggiungere gli standard qualitativi che essa stessa aveva imposto, scadendo il più delle volte, a causa di tavoli noiosi e mal realizzati.

Si può interpretare *Slamtilt* come un tentativo, operato dalla nuova Liquid Dezign, di tornare ai passati livelli qualitativi, con l'aggiunta di novità rese possibili dalle tecniche dei tempi odierni. In *Slamtilt* avremo infatti la scelta tra i canonici quattro differenti tavoli di gioco, ognuno basato su di un diverso "tema". Si passa da un flipper ambientato nel mondo delle corse automobilistiche, a uno ispirato alle avventure dei pirati, per poi arrivare a delle gare spaziali e all'ormai immancabile tavolo di ambientazione horror che ha fatto la fortuna di *Pinball Dreams* e *Pinball Fantasies*.

Naturalmente, la qualità di un titolo del genere, al di là dell'aspetto puramente grafico, va essenzialmente ricercata nella varietà dei tavoli e nelle possibilità di gioco che questi ultimi offrono. Bisogna ammettere che, da questo punto di vista, *Slamtilt* risulta davvero ineccepibile: ognuno dei quattro tavoli possiede, infatti, un altissimo numero di rampe, interruttori e amenità varie che consentono un gioco piuttosto accattivante. In aggiunta poi alle classiche "combinazioni" di lanci sulle rampe e attivazioni di bonus, esistono due ulteriori modi per totalizzare un gran numero di punti: i "video mode" e delle modalità particolari di gioco. I primi, presenti in ogni flipper moderno che si rispetti, sono dei veri e propri mini videogiochi comandati dai tasti dei due flipper; le modalità di gioco sono invece delle simpatiche aggiunte che aumentano il gusto delle partite: nel tavolo "Night of Demons" (quello di ambientazione horror), per esempio, è possibile attivare, tra le tante, la modalità "Bat Hunter", in cui si deve far salire la pallina su una delle quattro rampe che si illuminano in contemporanea con un'immagine in movimento di un pipistrello. Ci sono circa otto diverse modalità di questo tipo per ogni singolo tavolo, più una "finale" (dove si guadagnano punti a palate) a cui si può accedere solo dopo aver completato con successo tutte quelle standard.

A livello di gioco, poi, *Slamtilt* comprende due interessanti caratteristiche: l'implementazione del multiball, che gestisce da due a quattro palline (senza

PINBALL FANTASIES

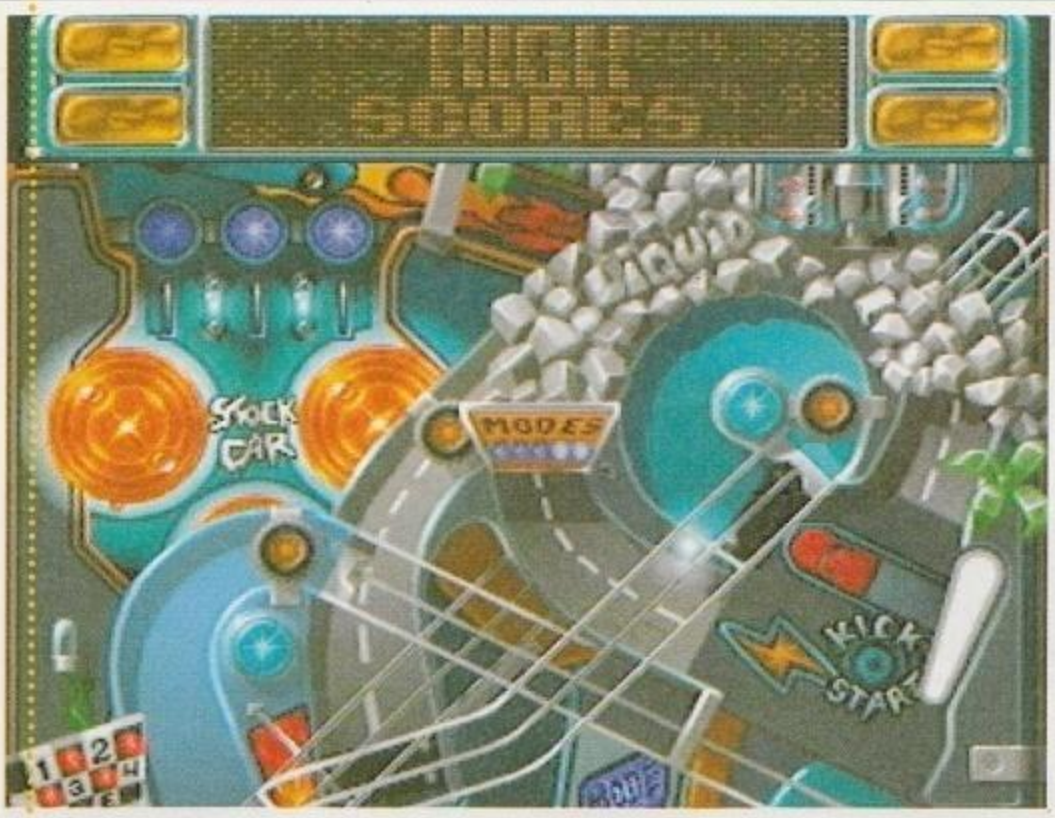
Questo titolo è stata la seconda simulazione di flipper targata 21st Century Entertainment e, probabilmente, rappresenta ancora oggi il miglior prodotto nel suo genere. Oltre a un'ottima grafica e a un'elevatissima giocabilità, Pinball Fantasies permetteva di raggiungere altissimi livelli di perfezionamento, senza mai scadere nella noia e nella monotonia.

"Escape from the Mega Mutant Meatball" è una [illegible] ght of Demon".

Slamtilt eccelle sicuramente per la grande quantità [illegible]

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il tavolo ispirato alle corse automobilistiche è sicuramente uno dei più vari di tutto il gioco.

il minimo segno di rallentamento!), e dei magneti presenti nel campo di gioco. Questi possono essere sia a favore, sia a sfavore del giocatore: in due tavoli, per esempio, è possibile attivare un magnete che permette, se si è dotati di sufficiente tempismo, di salvare la pallina mentre sta per cadere nella corsia di destra, non protetta dal **Kickback**; in un terzo tavolo invece il magnete è controllato dal computer, che fa di tutto per variare le traiettorie della pallina e confondere il giocatore. Per risolvere invece il problema della visualizzazione del multiball, la Liquid Dezign ha studiato una soluzione già sperimentata dalla 21st Century: nel momento in cui viene attivata una modalità che comporta la presenza di più palline in gioco, lo schermo passa automaticamente in alta risoluzione, rimpicciolendo notevolmente le dimensioni del tavolo, in modo da dare al giocatore una visione globale del campo. Purtroppo però, questo stesso espediente è uno dei pochi difetti di questo prodotto: infatti l'alta risoluzione rende lo schermo un po' troppo piccolo, causando una certa confusione. Nel multiball, quindi, si finisce quasi sempre a "sparare" le palline verso l'alto senza capire esattamente che cosa succede; un vero peccato se si considera la grande attenzione che è stata dedicata allo sviluppo di questo prodotto.

Nonostante questo piccolo problema (il cambio automatico di risoluzione è peraltro disattivabile) *Slamtilt*, rimane sempre uno dei flipper più riusciti tra quelli prodotti dalla 21st Century Entertainment. Se avete amato *Pinball Dreams* e *Pinball Fantasies*, non dovete lasciarvi sfuggire anche questo prodotto che, pur non raggiungendo altissimi livelli, riesce perfettamente ad accontentare tutti gli appassionati.

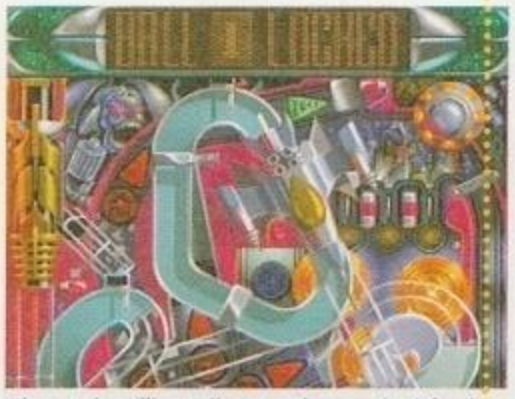
Carlo Barone

Info

Essendo *Slam Tilt* in grafica AGA, per giocarlo avrete bisogno almeno di un Amiga 1200 in configurazione standard. Con questo hardware non avrete comunque alcun problema di rallentamento, anche quando il gioco passa in alta risoluzione e le palline mostrate sullo schermo sono più di una. Il programma risiede su cinque dischetti e consente una facile installazione su disco fisso.

La grafica in alta risoluzione entra in funzione per visualizzare le modalità multiball.

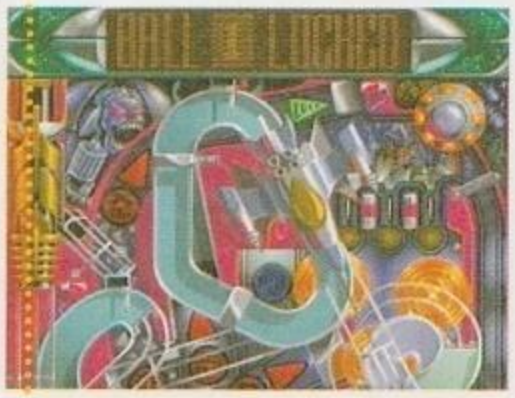
In due dei quattro tavoli di *Slamtilt* è presente un flipper addizionale per colpire particolari rampe.



Bloccare le palline nelle trappole apposite è fondamentale per accedere al multiball.

KICKBACK

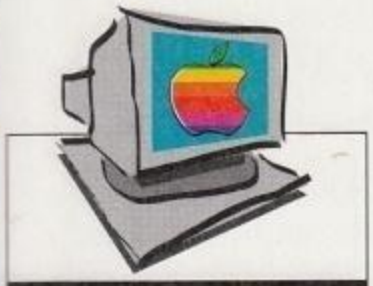
Questa funzione è sicuramente quella che benedirete maggiormente in *Slamtilt*. Accendendo l'apposita serie di bersagli luminosi (generalmente di facile accesso), la corsia di sinistra funzionerà, una sola volta, da respingente, rimandando indietro la pallina anziché farla cadere. Mentre in *Pinball Fantasies* questa funzione era prerogativa di un solo flipper, tutti e quattro i tavoli di *Slamtilt* la possiedono e vi consigliamo di attivarla subito, prima di cominciare a macinare milioni.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE DIG



Sistema: **MAC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **LUCASARTS**
Sviluppatore: **INTERNO**

L'esperienza ci ha insegnato che la presenza di nomi altisonanti e testimonial d'eccezione per un videogioco non sono sempre garanzie della sua qualità. La Lucas ci ha abituati alle eccezioni.

Appena usciti dallo shuttle, alla vostra prima passeggiata nello spazio, non vi resta che impratichirvi nell'uso del jetpack, cosa non semplice..

Molteplici sono state le interpretazioni proposteci riguardo alla definizione di film interattivo, ma mai avremmo potuto sperare di vederne una firmata da Steven Spielberg. Inutile sprecare parole riguardo alla leggendaria figura di questo grande regista: vi basti sapere che *The Dig* nasce da un'idea del regista come progetto cinematografico, che solo per motivi economici viene abbandonata e riposta nel cassetto. Intuendo poi le infinite potenzialità del mondo dell'interattività elettronica, Spielberg riprese in mano il tutto e lo propose a un suo amico: George Lucas. Il risultato di questo epocale incontro è un'ottima avventura, frutto di più di due anni di lavoro da parte di tutto lo staff della LucasArts, coadiuvato dalla celeberrima **Industrial Light & Magic**.

The Dig può definirsi l'incarnazione delle massime potenzialità di un videogioco: riuscire a comunicare al giocatore di trovarsi realmente protagonista di un mondo senza la necessità di ricorrere a fotografie digitalizzate, sequenze in full motion o attori reali. La Lucas è riuscita a creare qualcosa di totalmente credibile, immersivo e spettacolare usando tecniche di programmazione tradizionali e collaudate, considerate obsolete dai più.

In una monotona notte, in uno dei tanti osservatori sparsi sul nostro vecchio pianeta, un flebile suono segnala l'apparizione di un nuovo corpo celeste sullo schermo di un monitor. Si tratta di un immenso asteroide destinato a incrociare l'orbita terrestre nel giro di pochissimo tempo. Le conseguenze dello scontro imminente si rivelano devastanti. Viene così approntata a tempo di record una missione di emergenza dello Shuttle. Lo scopo è relativamente semplice: quello di modificare la rotta dell'asteroide, battezzato Attila, tramite l'esplosione di due cariche nucleari

INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC

Nata insieme alla casa cinematografica di George Lucas e poi assurta a vita propria, questa società è la responsabile dei più stupefacenti effetti speciali mai apparsi su di uno schermo cinematografico. La IL&M è riuscita a dimostrare il suo valore riuscendo a rendere indimenticabile la saga di "Guerre Stellari" che, non dimentichiamolo, è stata realizzata con un budget limitatissimo e quando la potenza di calcolo dei computer era irrisoria rispetto a ciò a cui siamo abituati. Da allora si è andati incontro a una serie di successi senza precedenti che include, tra gli altri, quel giochetto dei dinosauri in "Jurassic Park": ricordate?

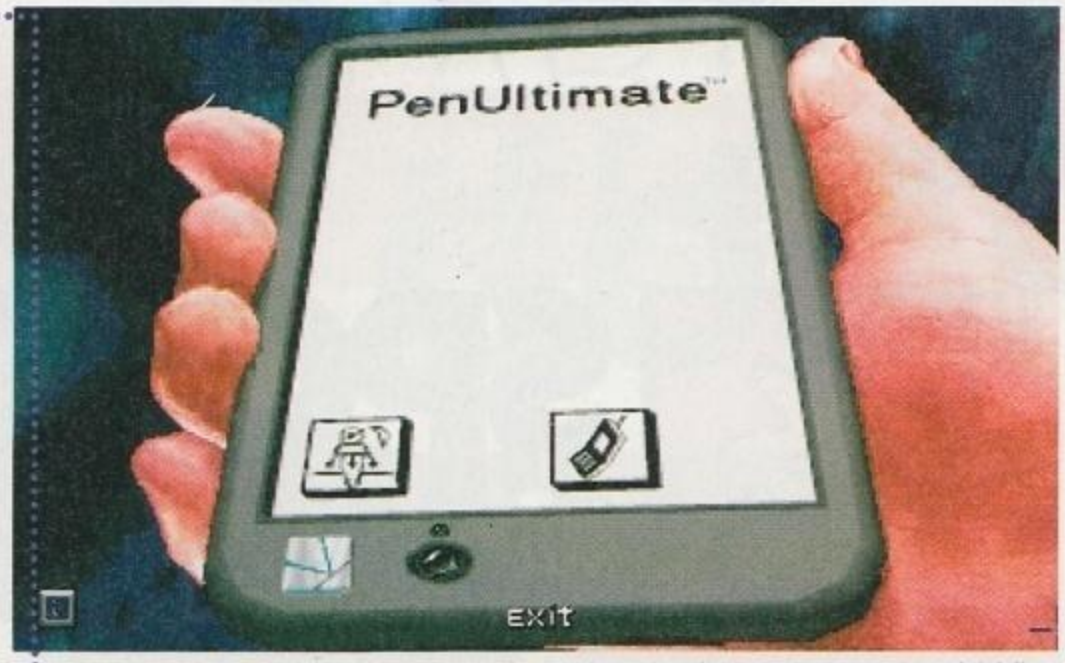
Info

The Dig non necessita di alcuna installazione sul vostro hard disk: viene lanciato direttamente dal CD-ROM su cui risiede. Requisiti necessari per giocare sono un Macintosh dotato almeno di processore 68040 a 33 MHz (consigliato il PowerPC), 6 MB di memoria RAM disponibili per il gioco e un lettore di CD-ROM a doppia velocità. Obbligatoria è anche la presenza del System 7.1 e delle relative estensioni. Caldamente consigliato un impianto di amplificazione esterno collegato all'uscita stereofonica del computer.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un osservatorio del Borneo, un vecchio monitor a fosfori verdi segnala la presenza di un nuovo corpo

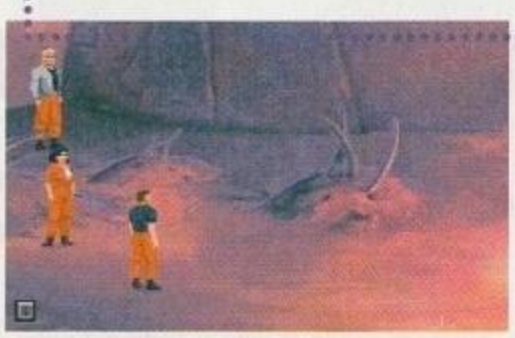


Questo è il pen pad con cui il comandante Low potrà comunicare via radio con Huston e con i membri della missione a bordo dello shuttle.

accuratamente piazzate sulla sua superficie. L'equipaggio della missione è composto dal vostro alter ego, il comandante Boston Low, da un pilota, Ken Borden, un geologo, Brink, un tecnico, Cora Miles, e, premio all'importanza dei mass-media nella società odierna, da una giornalista, tale Maggie Robbins. Dopo pochi minuti di gioco vi renderete conto dell'importanza di un tale eterogeneo coacervo di personalità: ogni personaggio vedrà una situazione o un problema sottolineandone in maniera ferma il suo punto di vista.

Proprio quando avrete risolto in maniera brillante e senza tante difficoltà il vostro scopo e l'asteroide modificherà la sua rotta salvando la terra dalla distruzione, avrà inizio la vera avventura. Con una veloce esplorazione delle cavità e dei crepacci creatisi sulla superficie di Attila dopo le esplosioni, inizierete a venire incuriositi da una serie di stranezze che vi faranno in poco tempo capire di trovarvi davanti a... forse è meglio non sciupare la sorpresa.

L'interfaccia utente impiegata in *The Dig* è stata leggermente modificata rispetto allo standard della LucasArts e continua una strada improntata alla semplicità, iniziata con ***Full Throttle***. Sono spariti i comandi a fondo schermo: semplicemente cliccando sugli oggetti o sui personaggi, il computer vi farà raccogliere e usare i primi e dialogare con i secondi. Così



Mai e poi mai vi riveleremo dove si trovano in questa foto i nostri eroi.

facendo, sarete sicuri di non avere problemi riguardo al "come" comunicare qualcosa al gioco e sarete totalmente presi dal "che cosa" dire.

Menzione d'onore per l'accompagnamento musicale davvero eccelso: in rarissime occasioni abbiamo assistito a uno spettacolo auditivo di così alto livello: musiche wagneriane accuratamente campionate a 16 bit si fonderanno soavemente con effetti speciali degni di un film in THX.

La versione Macintosh si differenzia leggermente dalla precedente versione PC per la presenza di un'opzione selezionabile solo sui PowerPC che ha il nome di "Graphic Smoothing". Questo piccolo software interno al programma supplisce alla bassa risoluzione originaria del gioco, tanto indigesta agli utenti Macintosh, e riesce a trasformarla in "alta risoluzione" con risultati apprezzabili grazie a un efficace operazione di anti aliasing e di sfumatura dei colori.

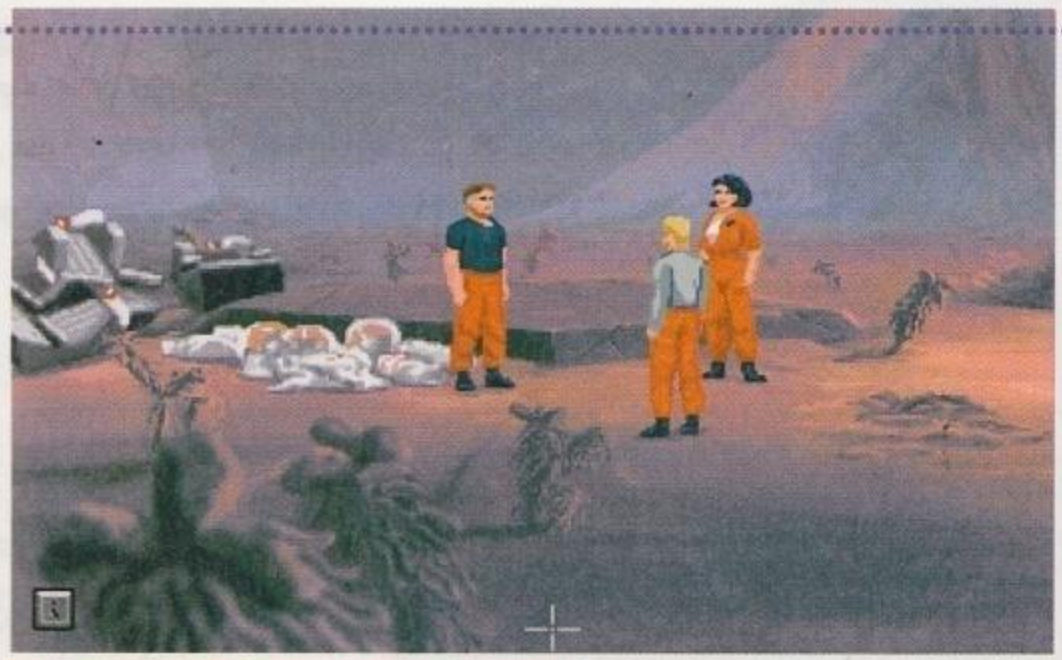
Dai difetti, se di difetti si può parlare, *The Dig* non è completamente esente: alcuni degli enigmi che incontrerete nel corso dell'avventura si riveleranno particolarmente difficili e non lineari. *Full Throttle* era stato criticato per la sua eccessiva semplicità, pare che questa volta si sia ecceduto in senso contrario. Oppure siamo semplicemente incontentabili.

Massimo Triulzi
(SI RINGRAZIA MELANGE-MI)

Gli scenari di *The Dig* possiedono un look alieno davvero fantascientifico.

FULL THROTTLE

Più "leggera" di *The Dig* ma caratterizzata da altri importanti ingredienti quale l'immensa simpatia che il protagonista suscitava, quest'avventura della LucasArts narrava le gesta di un gruppo di easy rider alle prese con un gigantesco complotto ai loro danni per cui venivano illegittimamente accusati e ricercati per un omicidio. Godibilissimo, divertente e veloce, *Full Throttle* venne criticato per la sua eccessiva semplicità che ne rendeva limitata la longevità. Comunque, un altro must.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REGIONE LIGURIA

FIERA DI GENOVA 13 - 17 GIUGNO 1996

SALONE INTERATTIVO DELLO SPORT

Sembra Incredibile .. ma è Sport Show!

ONE SPORTING SPIRIT
ONE SPORT SHOW

Per informazioni:
PROMO EVENT
tel. (010) 2758979

Zeta
aspetta a
SHO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD'ART: VAN GOGH

Per tutti quelli che si lamentano del costo eccessivo del software, ecco il miglior CD d'arte monografico interamente in italiano per sole 29.900 lire. Un'occasione imperdibile.

La pittura è la forma d'arte che può trarre il maggiore vantaggio dalle nuove tecnologie informatiche. Osservare l'opera originale è sicuramente un'esperienza intensa e gratificante, ma considerando la difficoltà oggettiva nel raggiungerla, non può che risultare evidente la necessità di permettere al maggior numero di persone di venirne comunque in contatto, ricorrendo a riproduzioni il più fedeli possibili. I cataloghi d'arte svolgono egregiamente questa funzione, ma ora si è riusciti a fare di meglio e, incredibile a dirsi, il tutto per un costo inferiore.

La cosa che colpisce maggiormente se si pensa a questo *CD'Art n. 1*, dedicato alle opere di Van Gogh, è il prezzo assolutamente strabiliante, soprattutto se si considera che la qualità è superiore a quella di molti altri prodotti dello stesso genere, venduti a prezzi decisamente più alti. Questo è stato possibile grazie alla collaborazione della rivista Art&Dossier, che ha certificato la qualità dei contenuti, della Giunti Multimedia, per quanto riguarda la progettazione e la realizzazione tecnica, e delle Edizioni la Repubblica, che grazie alle notevoli potenzialità di promozione e diffusione hanno permesso di offrire all'utente finale un prodotto eccellente a un prezzo irrisorio.

Il CD si apre con la carta d'identità di Vincent Van Gogh, subito seguita da una piacevole sequenza di presentazione dell'autore, dove immagini tratte dai suoi dipinti si fondono e si scompongono accompagnando l'interessante narrazione. Subito vengono richiamate alla mente le sequenze dell'episodio "I corvi" del film "Sogni" di **Akira Kurosawa,** dove il regista giapponese rendeva omaggio al pittore miscelando le immagini in movimento ai suoi dinamici dipinti. Di seguito troviamo il menu principale che, grazie a una visualizzazione nitida delle varie sezioni del CD, ci permette di scegliere se ammirare uno delle 45 maggiori opere di Van Gogh o se avvicinare l'autore tramite la sua biografia e i testi che ne trattano la vita e le opere.

I dipinti sono tutti accompagnati da un'esauriente commento narrato e scritto, e viene offerta l'opportunità di effettuare un esame più approfondito della tela grazie a un'efficace lente di ingrandimento. La biografia ripercorre tutti i maggiori avvenimenti succedutisi negli anni dalla sua nascita alla sua morte, mentre chi necessita di ulteriori informazioni può consultare la bibliografia, i dossier monografici e provare a visitare gli indirizzi Internet riportati nella sezione dedicata. Per rilassarsi ci si può quindi cimentare in dieci piccoli test, realizzati in maniera molto originale, o continuare a esplorare il mondo di Van Gogh attraverso le parole che sono in qualche modo legate alla sua esistenza.

In definitiva, il giudizio su questo prodotto della Giunti Multimedia non può che essere entusiastico, e ne si consiglia l'acquisto a tutti i possessori di un PC o di un Macintosh con i requisiti adeguati. Inoltre, con cadenza bimestrale verranno pubblicati CD monografici dedicati a Botticelli, Caravaggio e Klimt, che indubbiamente confermeranno la validità di questa nuova iniziativa editoriale.

Claudio Tradardi

AKIRA KUROSAWA

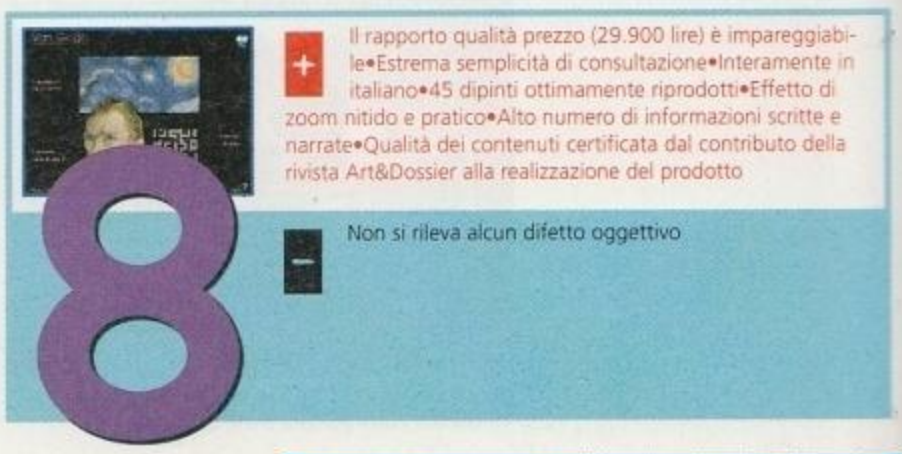
Akira Kurosawa è il più celebre regista giapponese. I suoi film sono entrati di diritto a far parte della storia del cinema, e vengono apprezzati tanto in patria quanto nel resto del mondo. Dal 1948 ha diretto ben 20 lungometraggi, tra cui ricordiamo "Rashomon" (1950), "I sette samurai" (1954), "Kagemusha, l'ombra del guerriero" (1980) e "Sogni" (1990).

VAN GOGH è in edicola per tutto il mese di maggio. A giugno è prevista l'uscita del CD ROM dedicato a Botticelli.

Info

Neanche tra le richieste di sistema riusciamo a trovare una nota negativa, visto che per godere nel migliore dei modi delle opere di Van Gogh basta disporre di almeno un 486 a 50 MHz dotato di 8 MB di RAM, scheda video SVGA 640x480 a 256 colori, scheda audio Windows compatibile, CD-ROM a doppia velocità e Windows 3.1; oppure di un Mac 68030 con 8 MB di RAM, monitor 13" a 256 colori, CD-ROM a doppia velocità e System 7.0.

Grazie allo zoom si può ingrandire la zona del dipinto che interessa maggiormente.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CINQUECENTO NAZIONI

PICCOLO GRANDE UOMO

"Piccolo Grande Uomo" può essere definito il miglior film di sempre a favore degli indiani (pur mantenendo in considerazione "Balla coi Lupi"), soprattutto perché quando fece la sua apparizione sugli schermi di tutto il mondo, dimostrò un atto di coraggio, spezzando una lancia in favore delle popolazioni originarie di quelli che oggi sono gli Stati Uniti d'America, e denuncia l'assurdo comportamento delle autorità politiche e militari. Per gli americani fu una sorta di shock, perché, forse per la prima volta, si resero conto di aver operato un vero e proprio eccidio nei confronti di un intero popolo.

Il popolo degli indiani d'America è tra quelli che maggiormente ha subito l'espansionismo dell'uomo bianco e l'imposizione della cosiddetta "civiltà moderna". Se pensate ancora che gli indiani fossero un popolo di selvaggi, questo CD ROM vi farà cambiare idea.

In seguito al successo avuto in tutto il mondo dal suo "Balla coi Lupi", Kevin Costner ha prodotto, negli Stati Uniti, una serie documentaristica televisiva che trattava in maniera particolare la storia degli indiani d'america, a partire dai Maya e dagli Aztechi fino ad arrivare agli Apache e ai Lakota.

È chiaro che un prodotto di questo tipo trova i maggiori consensi presso chi, al giorno d'oggi, non crede più nell'immagine che le Majors hollywwodiane hanno loro costruito intorno nel corso del nostro secolo - tendenza che ha subito un'inversione netta solo dopo la produzione di **"Piccolo grande Uomo"** - e vuole realmente conoscere la storia mai detta e gli usi e i costumi di una "nazione", o meglio di un popolo di cinquecento nazioni.

La cultura indiana, sia che si tratti delle fantastiche città d'oro costruite dagli Atzechi sia che si parli delle danze di propiziazione della caccia al bisonte delle popolazioni delle grandi pianure, è sempre stata poco seguita, soprattutto in Italia, anche se ultimamente si sono visti numerosi libri di ottima fattura che trattano di questo argomento.

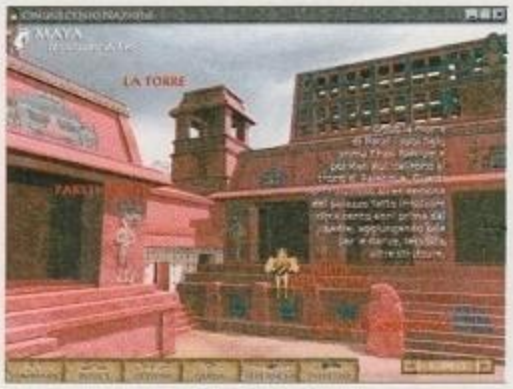
Il pregio principale di questo prodotto è, indubbiamente, il numero d'informazioni fornite, con tanto di testimonianze, dirette o indirette, che descrivono i fatti salienti del lento, ma inesorabile, declino che gli indiani d'America hanno dovuto subire a causa delle popolazioni che invasero il loro territorio: spagnoli, americani, francesi, inglesi e messicani. Ogni periodo storico viene analizzato, anche se, probabilmente per ragioni di spazio, non in maniera particolarmente approfondita, però quel tanto che basta per permettere ai neofiti di avere delle informazioni sufficienti per decidere se è il caso di utilizzare altre fonti per saperne di più.

Alcuni passaggi sono accompagnati da foto d'epoca e illustrazioni, mentre in alcuni casi, in particolare nella ricostruzione computerizzata delle città dei popoli del Centro America, ci sono dei filmati in FMV che, anche se in dimensioni ridotte, riescono a dare un'idea precisa di quella che doveva essere la vita all'interno di tali meraviglie architettoniche. L'analisi comunque non cade mai nel banale, e non criminalizza né le tribu indiane che, esasperate, commisero saccheggi ai danni dei coloni, né le truppe regolari che attuarono veri e propri massacri, pur di sottomettere gli indiani, ma ricostruendo i fatti prendendo in considerazione anche le "giustificazioni" che il periodo storico concede.

Spesso, al termine di documentate spiegazioni, si aggiunge il commento di **Kevin Costner** che approfondisce l'ar-

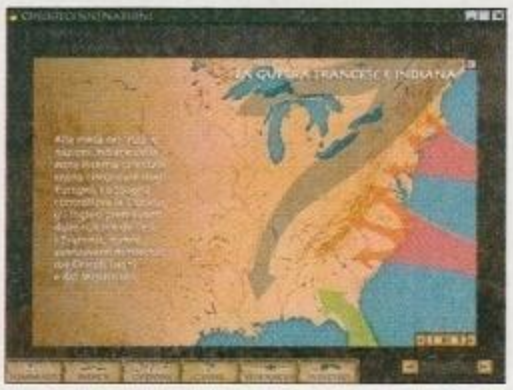
Info

Il titolo è compatibile con Windows 95 e Windows 3.1. Comunque, per poter godere appieno di Cinquecento Nazioni, è necessario possedere un PC compatibile 486 SX con almeno 8 MB di RAM, di una scheda audio Windows compatibile e di una scheda video VGA. Il drive CD-ROM deve essere almeno a doppia velocità, poiché spesso, sia i commenti vocali che alcuni filmati, vengono caricati direttamente da CD-ROM.



Tra gli aspetti particolari del programma, c'è una tra le città Maya.

Anche Geronimo e gli Apache hanno una sezione esclusivamente dedicata a loro.



La guerra dei sette anni fu combattuta anche in

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Realizzata a mo' di sezione di un albero, la cronologia della storia delle tribù indiane permette di analizzare gli avvenimanti dal 1492 alla fine del 19° secolo.

L'introduzione di Kevin Costner cerca di spiegare i perché della fine del popolo rosso.

La storia di ogni popolo viene descritta partendo dal territorio in cui aveva la propria base.

La sezione dedicata agli esploratori traccia un profilo particolare sull'impatto che gli uomini bianchi hanno avuto nei confronti della cultura indiana.

I testimoni oculari, e le loro testimonianze, vengono descritti in questa sezione. Alcuni di loro sono ancora in vita, altri hanno vissuto l'epopea delle guerre indiane.

gomento trattato da una determinata sezione. In tutto il CD, comunque, permane una forte sensazione di sconsolatezza, che, volendo, non è altro che lo specchio del nuovo atteggiamento che gli americani hanno, al giorno d'oggi, nel confronto degli indiani. Probabilmente, anche loro hanno capito di aver operato una sistematica decimazione di un popolo fiero e, prima dell'arrivo degli europei, libero. Si potrebbe dire che "è meglio tardi che mai", ma cercare di lavarsi la coscienza in questo modo è senza dubbio ipocrita.

Cinquecento Nazioni rimane, comunque un ottimo prodotto, in grado di soddisfare la maggior parte di coloro che abbiano intenzione di avvicinarsi a un popolo che, nelle sue mille sfaccettature, avrebbe molto da insegnare, ancora oggi, a tutti noi. Molto interessante la sezione relativa alla creazione del mondo secondo le credenze indiane, anche perché ci presenta queste popolazioni in maniera diversa dal solito, entrando nel merito della religione, spesso trascurata o, comunque, ritenuta poco interessante.

Chiunque abbia intenzione di avvicinarsi alle popolazioni indiane del nord/centro America, dovrebbe avere questo CD-ROM che, anche se non si può definire l'ultima parola su questo argomento, è sicuramente un insieme d'informazioni decisamente utili e ben costruite. Insomma, un ottimo prodotto, realizzato con la qualità e competenza tipiche dei prodotti Microsoft Home.

Giorgio Baratto

KEVIN COSTNER

Anche se, come attore, era già conosciuto per altre ottime interpretazioni ("Fandango", "Gli - Intoccabili"), Kevin Costern ha raggiunto la fama mondiale con "Balla coi Lupi", un epico affresco di quella che è stata la cosiddetta "Frontiera Americana". Fra le scene più ispirate del film, di cui Costner è stato anche regista, quella della caccia al bisonte, fonte principale di sostentamento degli indiani delle pianure

Come sembra essere prassi comune, al giorno d'oggi gli americani cercano di lavarsi la coscienza ammettendo le proprie colpe nell'assurdo eccidio delle popolazioni dei nativi d'America.

\+ Molte informazioni su numerose popolazioni indiane•Testimonianze di testimoni oculari sui maggiori avvenimenti della storia indiana•Ottime ricostruzioni in full motion video, anche se non sono moltissime•Prodotto, strutturalmente, ben costruito•Completamente in italiano

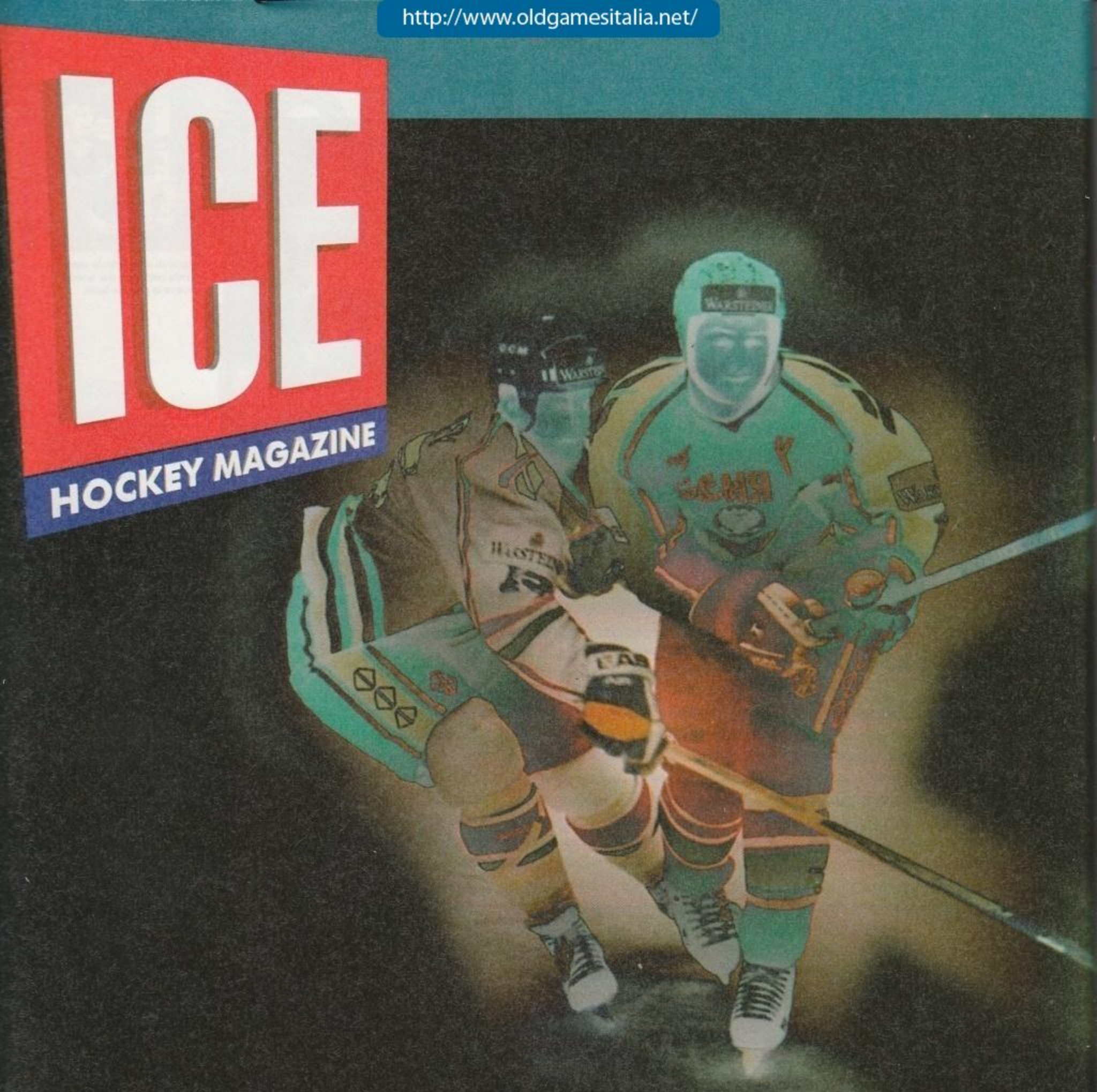
\- Le informazioni fornite sono, il più delle volte, piuttosto sommarie•Alcuni argomenti vengono trattati con troppa semplicità

8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ICE HOCKEY MAGAZINE

Mensile specializzato
degli sport del ghiaccio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MTV UNPLUGGED

Musica, concerti, informazioni e interviste. Questo è quello che potete trovare sul CD ufficiale di Mtv Unplugged. *Ma ha senso portare su computer quello che si potrebbe vedere meglio su videocassetta oppure ascoltare con migliore fedeltà con un CD audio?*

Ogni videata dei singoli concerti si possono conoscere alcuni dati sull'esibizione: composizione del gruppo, elenco delle canzoni. In alcuni casi si possono ascoltare anche delle interviste a produttore e musicisti.

Sistema: **PC/MAC CD-ROM**
Genere: **MUSICALE**
Software House: **VIACOM**
Sviluppatore: **INTERNO**

Mtv Unplugged è il tributo ufficiale ai concerti "senza spina" che hanno caratterizzato la musica a cavallo tra gli anni 80/90. Poter suonare dal vivo senza trucchi e ascoltare le canzoni dagli strumenti acustici ha riaffermato il primato della musica suonata su quella creata dal computer.

Gli spettacoli creati dal canale musicale via satellite sono diventati degli eventi sfruttati commercialmente con trasmissioni televisive, album e CD. Nel corso di sei anni si sono alternati sui palchi molti **artisti**.

Mtv Unplugged contiene molte informazioni dedicate ai concerti che si sono svolti dal 1989 al 1995. Ogni esibizione ha una sua scheda dedicata all'artista, al concerto e le canzoni eseguite. Per molti artisti si può ascoltare un breve brano dell'esibizione eseguito in loop, si può vedere uno spezzone del video oppure ascoltare l'intervista di un protagonista dell'esibizione. La parte più interessante e originale del CD-ROM è quella dedicata al backstage, dove si possono ascoltare le testimonianze (in inglese) del produttore, del regista, e di altri tecnici addetti alla produzione video e musicale. Sul CD sono presenti anche tre concerti inediti "full screen" di Lenny Kravitz, di Paul McCartney e dei 10.000 Maniacs.

In conclusione, *Mtv Unplugged* è più un libro interattivo che un prodotto multimediale: le informazioni contenute sono interessanti ma limitate e il materiale "multimediale" è scarno. Inoltre il sistema di navigazione non è dei più immediati (per esempio, per cercare gli artisti bisogna ruotare una serratura di cassaforte e l'azione è imprecisa). Da non trascurare è il prezzo, che è di poco superiore alle 50.000 lire.

Alberto Rossetti

Info

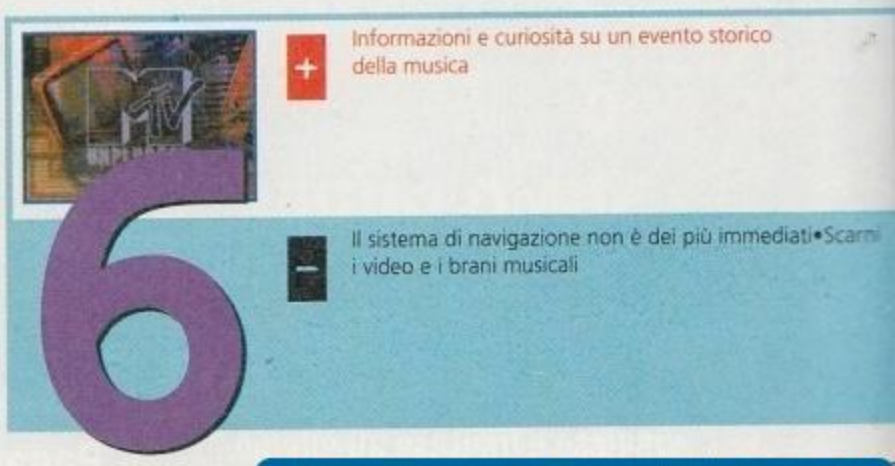
Sul CD-ROM di *Mtv Unplugged* risiedono entrambe le versioni per Macintosh e PC CD-ROM. Per vedere il programma su PC bisogna possedere Windows e 8 MB di RAM. Su Mac ci vuole almeno un 68040 con sistema 7.1 e 8 MB di RAM oltre al monitor a 256 colori. Lo spazio richiesto sull'hard disk è di poco superiore ai 4 MB.

ARTISTI

In *Mtv Unplugged* troverete oltre 70 artisti. Si va dal primo concerto del 31 ottobre del 1989 degli Squeeze/Syd Straw/Jules Shear fino all'ultimo del 15 febbraio dell'anno scorso dei Live. I generi toccati sono molto vari, con esibizioni interessanti come nel caso di Sinead O'Connor con i Church e del Rap Unplugged con De La Soul, L.L. Cool J, A Tribe Called Quest e Mc Lyte. Sugli schermi di Unplugged sono passati anche musicisti come R.E.M., Cure, Bob Dylan, Bruce Springsteen, Neil Young, Paul Mc Cartney, Annie Lennox e molti altri, che hanno riproposto vecchi cavalli di battaglia e canzoni inedite in versione acustica. Proprio per la caratteristica del sound creato dagli strumenti, particolarmente significative e commoventi sono state i concerti di Eric Clapton con una splendida "Tears in heaven" dedicata al figlio morto e quello dei Nirvana pochi mesi prima della morte di Kurt Cobain.

I video full screen sono pochi. In questo caso è un concerto inedito di Lenny Kravitz

In questa sezione si possono ascoltare numerose interviste sulla realizzazione degli show.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE FAVOLOSE CARD UPPER DECK

STREET FIGHTER

Continua la saga ! 288 card con le immagini del film e le mosse speciali del videogioco.

L. 39.000

NHL HOCKEY 95/96

PREMIERE EDITION

Fantastico, subito a casa vostra ben 480 card sul campionato NHL di hockey in corso. Cerca le card del "WAYNE GRETZKY" insert set.

L. 72.000

GRIDIRON

FANTASY FOOTBALL GAME

Il primo gioco di carte da collezione con il quale potrete mettervi nei panni di un giocatore e fare partite di Football particolari.

STARTER DECK
(60 carte per iniziare a giocare)

L. 15.000

BUSTE ESPANSIONE
(acquisto minimo di 5 buste contenenti 12 carte cadauna)

L. 5.000 cad.

HOCKEY 95 SP

Le card speciali dedicate ai campioni dell'hockey. 256 card di altissima qualità con inserti oro e argento.

L. 190.000

BASKET 95/96

SERIE 2

300 fantastiche card della nuova raccolta NBA. Trova le 9 card NBA Extremes argentate e le 4 card M. Jordan Collection dorate.

L. 45.000

JOE MONTANA

CAREER SET

Ecco il set completo originale sul giocatore che ha scritto la storia del Football americano. 45 favolose card in un elegante cofanetto.

L. 45.000

BASKET 95/96

SERIE 1

300 fantastiche card sui campioni NBA. Trova i 9 splendidi ologrammi.

L. 45.000

WORLD CUP U.S.A. 94

Una riproduzione reale dell'armadietto dello spogliatoio dei calciatori contenente la raccolta completa di 165 card dedicate ai mondiali U.S.A. di calcio.

L. 50.000

RING BINDER + 20 FOGLI

L'elegante raccoglitore personalizzato Upper Deck con 20 fogli già pronti per ordinare tutte le tue card.

L. 20.000

Set di 10 fogli raccoglitori per il Ring Binder

L. 3.500

"HE'S BACK"

MICHAEL JORDAN SET

La bellissima raccolta completa di 9 card dedicate al ritorno del più GRANDE !

L. 8.000

SUMO DUDES

Simpatico gioco da fare con gli amici con i personaggi Manga. Contiene 96 dischi e 24 slammer in alluminio. Istruzioni in [illegible]no.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. 02/66105090

Contributo spedizione: Posta L. 4.500 / Corriere L. 17.000

Pagamento a mezzo Vaglia Post[illegible]

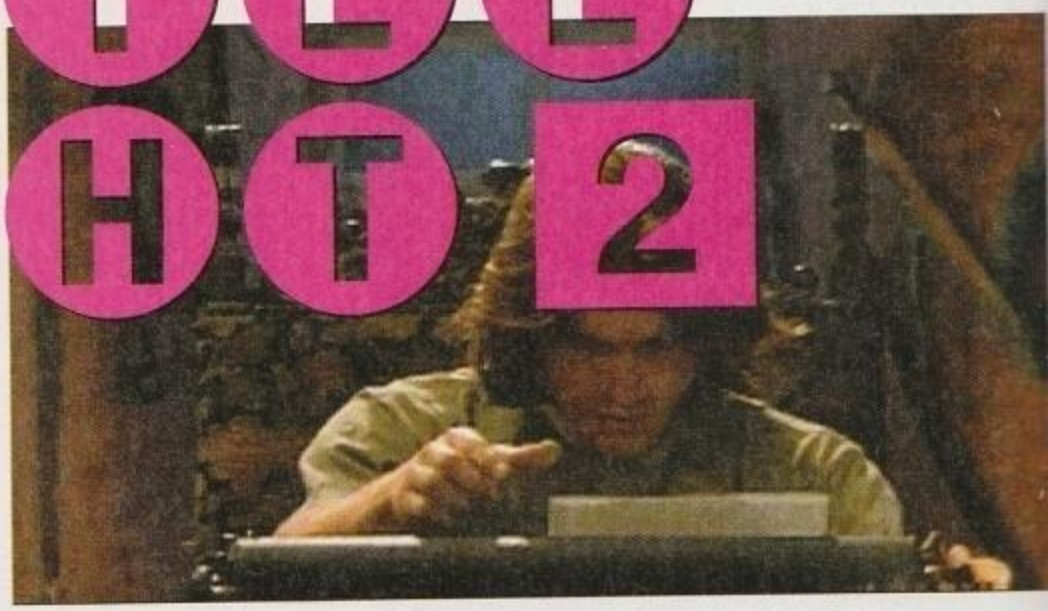
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S.

Questo mese l'angolo degli S.O.S. curato da Paolo Paglianti e dal suo umile "apprendista" Andrea Giolito contiene le soluzioni del tanto criticato Gabriel Knight 2 *e del mefistofelico* Time Gate. *Ovviamente non manca la soluzione "Classic" di* Star Trek: 25th Anniversary *e il consueto angolo delle gabole. Ricordatevi che se avete problemi con avventure o GdR potete telefonare alla Hot Line tutti i venerdì dalle 17:00 alle 19:00.*

GABRIEL KNIGHT 2

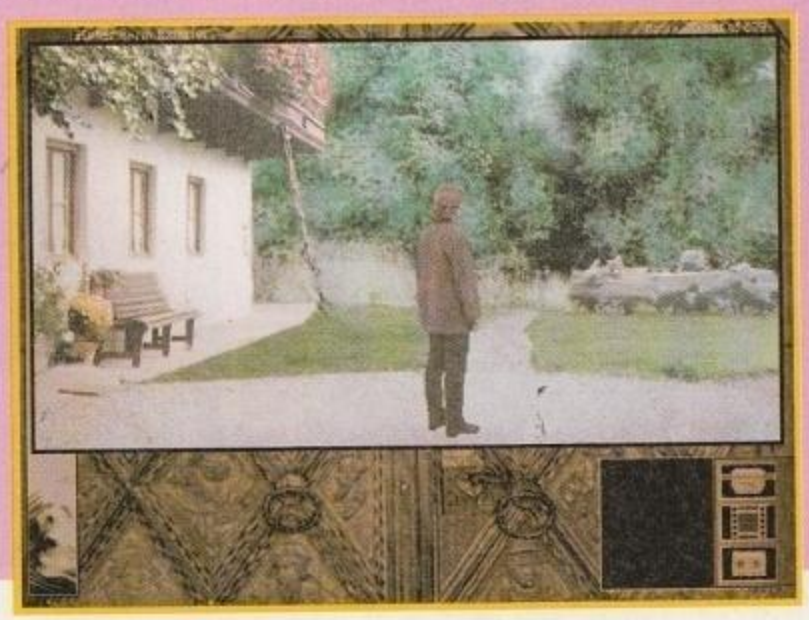


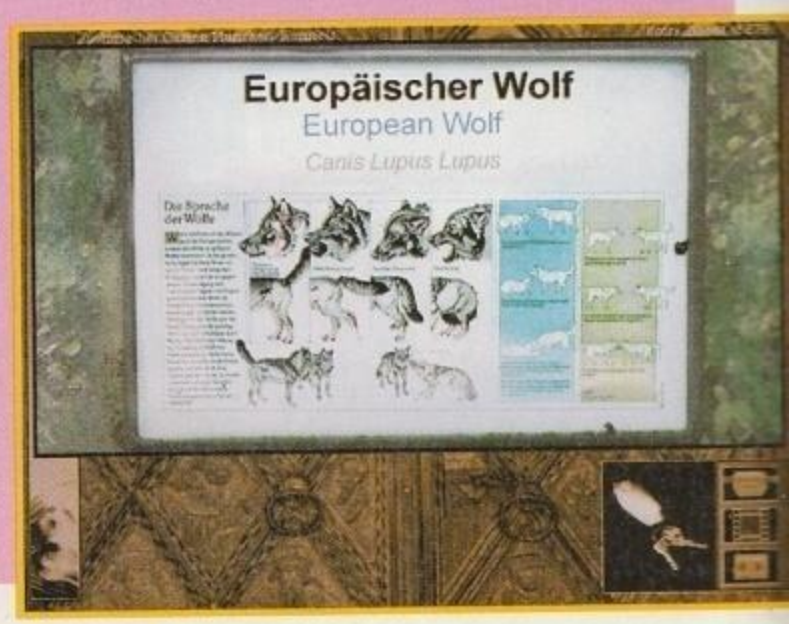
Quanti dei nostri lettori sono terrorizzati dal Black Wolf? Andrea Giolito ha raccolto l'eredità di Schattenjaeger per guidarvi tra le terre della vecchia Germania alla soluzione dell'ultima emozionante avventura del cacciatore di ombre della Sierra!

CAPITOLO 1

Aprite la vostra borsa (1 punto), prendete il pugnale, il portafoglio e la lettera (2); prendete il giornale sul tavolo, leggetelo subito (5) ed esaminate tutto quello che avete nell'inventario. Leggete il biglietto di Gerde a sinistra della porta e prendete le chiavi della macchina sotto lo specchio (10); uscite e dirigetevi a destra, osservate il tronco sul fondo e la pozzanghera in basso per scoprire l'impronta lasciata dal lupo (11). Dirigetevi verso il bosco, controllate l'erba all'ingresso del sentiero e raccogliete i peli per terra (14), quindi tornate all'ingresso della casa ed entrate nella piccola stanza sulla sinistra (di fianco alla macchina). Utilizzate il cemento con il secchio sopra il lavandino, uscite e versatelo sull'impronta del lupo (20); dopo aver riportato il secchio nel magazzino, tornate a prendere il calco ormai solidificato (21).

Entrate in macchina usando le chiavi prese in casa: sulla mappa scegliete di andare alla stazione di polizia (Prinzregentenplatz) e chiedete del commissario Leber (22). Ora dirigetevi allo zoo (Thalkirchen) e leggete il cartello a destra sulla specie "Canis lupus lupus" (23), quindi



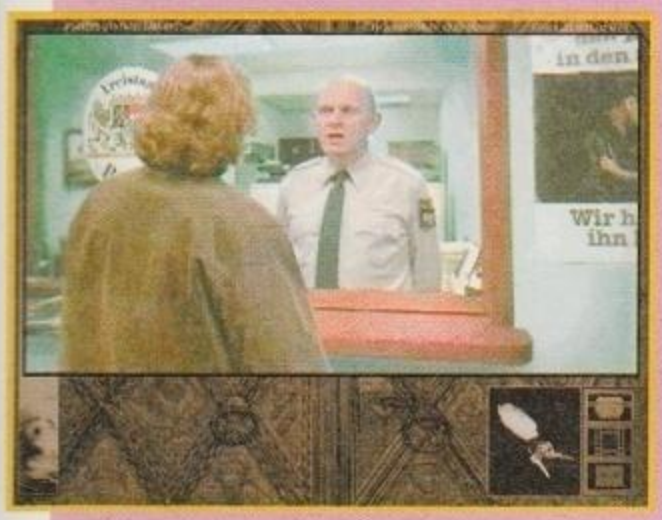


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

guardate i lupi nel recinto cliccando sul sentiero di fango oltre la rete ed esaminatene uno (24). A questo punto tornerà il custode, Thomas: parlate con lui e interrogatelo su tutto, per scoprire qualcosa sui lupi dello zoo e sul suo capo, il dottor Klingmann (28). Uscite sulla sinistra ed entrate nell'ufficio del direttore e parlate con lui fingendovi interessati ai lupi per il vostro libro (32). Ora è il momento di usare lo splice, tornate a casa e dirigetevi all'ingresso del bosco: caricate nella piastra A del vostro registratore il nastro di Klingmann e un nastro vuoto nella piastra B. Componete la frase "Thomas? Herr doctor Klingmann here. Show our wolves to Mr. Knights" e selezionate l'opzione "transfert" (42). Tornate nell'ufficio del direttore, esaminate la scrivania e utilizzate il nuovo nastro sul walkie talkie (47); prima di uscire controllate il cappotto sull'appendiabiti e rubate il foglietto nella tasca (49). Una volta usciti, sarete scortati da Thomas nel recinto dei lupi e farete conoscenza con uno di questi; controllate la piastrina di identificazione e accarezzatelo (in modo da prendere un po' di pelo) (54).

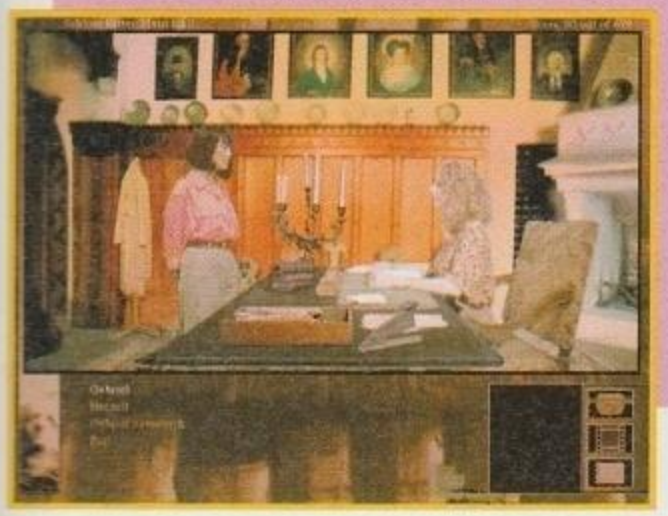


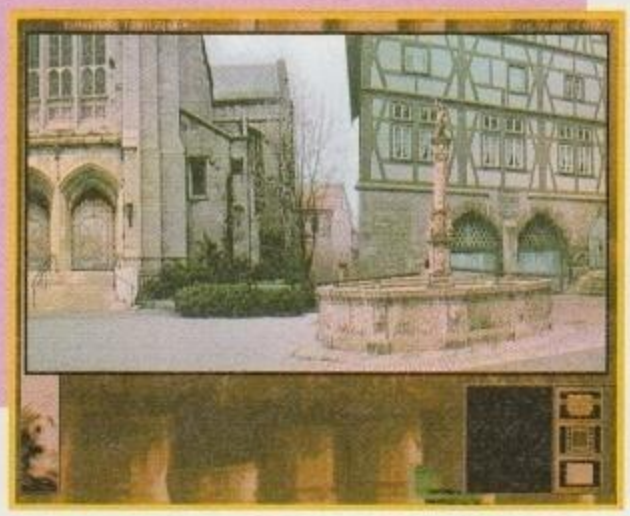
Tornate a casa, avvicinatevi allo specchio e utilizzate il biglietto per leggere l'indirizzo alla rovescia (61). Dirigetevi adesso alla Marienplatz, andate a sinistra e parlate alla donna all'angolo che vende carne; entrate nel portico a sinistra e controllate la targa all'ingresso. Dopo aver notato il nome dell'avvocato di famiglia di Schloss Ritter, entrate per parlargli, in modo da scoprire che il biglietto trovato nella giacca di Klingmann è una licenza di caccia, l'indirizzo del club di caccia del paese e il nome di un biologo dell'università locale (67). Dirigetevi al laboratorio di biologia (Universitat), parlate con il ricercatore, quindi consegnategli il calco dell'impronta del lupo e il pelo raccolto a casa e allo zoo: prima di uscire vi consegnerà un foglio con i risultati degli esami (74). Tornate a casa e cliccate sulle carte sul tavolo in sala, in modo da scrivere una lettera a Grace (75). Dirigetevi di nuovo a Marienplatz, camminate a destra fino all'angolo, attraversate la strada ed entrate nell'ufficio postale (utilizzate la lettera per Grace per entrare) (76). Una volta usciti dirigetevi in fondo alla strada, attraversate per arrivare al numero 54 ed entrate a parlare con l'antipatico Xavier. Una volta terminato l'incontro uscite e dirigetevi dal vostro avvocato per farvi consegnare l'estratto dell'albero genealogico dei Ritter (80) , che prontamente mostrerete a Xavier per essere ammessi al club.

CAPITOLO 2

Controllate il guardaroba e la porta della libreria alle vostre spalle, uscite dalla stanza e scendete le scale per parlare con Gerde (94); uscite per osservare la macchina, quindi tornate a parlare con Gerde che prontamente si rifiuterà di consegnarvi le chiavi. Scendete a sinistra fino al villaggio, dirigetevi a destra, entrate nel pub e parlate con Huber cercando di scoprire su quale caso si sta interessando Gabriel; ispezionate il locale e prima di uscire esaminate i quadri di Ludwig II appesi alle pareti (98).

Dirigetevi a sinistra ed entrate in chiesa, cercate di parlare con il prete, scendete fino ad arrivare alla cripta ed esaminate le sculture sopra le bare fino a trovare quella di Wolfgang: controllatela con più cura per scoprire un cuore d'argento sulla tomba. Tornate vicino al pub e avvicinatevi alle porte blu della casa a sinistra per parlare con il pubblico ufficiale. Tornate al castello dei Ritter, salite fino in camera, osservate il guardaroba ed esaminate il caminetto; prendete il cacciavite dalla borsa degli attrezzi, controllate il buco nel caminetto e utilizzatevi il cacciavite, per far scattare il passaggio segreto nel guardaroba (109). Entrati nel passaggio, proseguite a destra nella stanza da letto di Gerde, esaminate la foto di Wolfgang sulla scrivania e riaprite il guardaroba per prendere la chiave appesa; rientrate nel passaggio, scendete le scale (113) ed esaminate le rose a destra. Tornate nella stanza di Gabriel ed entrate nella libreria con la chiave presa da Gerde (118);



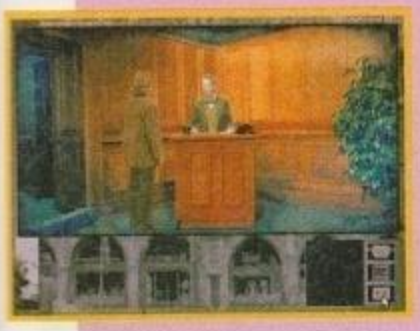


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

negli scaffali al centro e a destra sono contenuti libri interessanti: esaminateli e, dopo la scenata con Gerde, esaminate i libri e la lettera di Ludwig nel vostro inventario (126). Sedetevi alla scrivania e chiamate il professor Barclay utilizzando il biglietto da visita sul telefono (131); tornate in paese al municipio, chiedete i documenti degli avvenimenti criminali del 20 aprile 1750 (ora avete una data più precisa!) (137) e interessatevi alle segrete dove fu rinchiuso il licantropo. Domandate se potete accedervi e una volta entrati controllate la stanza, in particolare il letto e la finestra da cui potete vedere la chiesa. Tornate a parlare con l'amico della porta accanto, chiedete i registri riguardanti la chiesa, quindi mostrate il biglietto al prete e tornate a parlare con Habermas (150).
A questo punto dirigetevi nel pub e chiedete a Huber di parlarvi di Ludwig II (152). Tornate a casa, entrate nella libreria e leggete il diario di Ritter preso dallo scaffale di destra (155); per ultimo sedete alla scrivania e scrivete una lettera a Gabriel, scendete e mostrate il pacco a Gerde per avere l'indirizzo di Gabriel. Consegnatelo all'ufficio di fianco al pub di Huber (163) pagando l'impiegata di turno.

CAPITOLO 3



Leggete il giornale sul tavolo (168) ed esaminate il biglietto da visita di Von Glower (169), quindi andate a ritirare il pacco di Grace dal vostro avvocato in Marienplatz, leggetelo e chiedete informazioni su Ludwig II e sul Black Wolf. Uscite passeggiando verso destra, fermatevi di fronte al negozio di orologi ed entrate per comprare un orologio a cucù (quello a sinistra sul bancone). Pagate utilizzando il vostro portafoglio (174). Dirigetevi verso il club di caccia e osservate le pattuglie della polizia locale. Cercate di parlare col commissario Leber, cercando anche di mostrargli i risultati del laboratorio biologico, dopodiché provate a farvi un po' di pubblicità sventolando i risultati alla troupe televisiva sulla sinistra per attirare velocemente l'attenzione (185).
Entrate nel club a destra, parlate con Xavier, quindi esaminate il club (188); utilizzate l'orologio nel vaso vicino alla porta chiusa della stanza di fianco alle poltrone, tornate dall'usciere e, quando questi si allontana, aprite il cassetto, prendete le chiavi e utilizzatele per aprire la porta chiusa (202). Ripetete il gioco con l'orologio e rimettete le chiavi a posto, quindi tornate davanti alla porta e scendete nella sala con i trofei (203). Esaminate le fotografie, il diario, i trofei di caccia e le armi appese alle pareti (209): sarete colti in flagrante da Von Zell e riportati di sopra. A questo punto dirigetevi subito da Von Glower (Perlach) e discutete con lui del club e del Black Wolf; prima di uscire esaminate la maschera alle vostre spalle (219). Tornate al club e parlate con Von Zell chiedendo per ultimo informazioni sui trofei al piano di sotto (223); dopo lo scatto d'ira del cacciatore esaminate il giornale sullo sgabello in mezzo alle poltrone e uscite dal club. Dirigetevi all'ufficio di polizia e parlate con Leber spacciandovi per un detective americano, quindi esaminate la cartina alla vostra destra prestando particolare attenzione alle zone cerchiate di rosso e al foglio in alto a destra con il nome dell'ultima vittima; utilizzate il vostro taccuino sul foglio appeso per prendere nota del numero di telefono.
Tornate a casa per leggere i libri che vi ha spedito Grace e scrivetele una lettera di risposta; usate il numero di telefono appena preso per telefonare (237). Tornate in centro e spedite la lettera a Grace, quindi dirigetevi all'ufficio del vostro avvocato e interrogatelo circa i casi di persone scomparse di cui avete parlato con Leber (241).
Tornate al club per parlare con Price (246); una volta terminato arriveranno tutti gli altri membri del club: parlate con i due al bancone della birra, quindi cercate di parlare prima con Von Glower e poi con Von Zell, chiedendo se potete prendere la rivista lì di fronte. Utilizzate il registratore sulla rivista, riportatela indietro (261) e seguite la sequenza finale del capitolo.

CAPITOLO 4

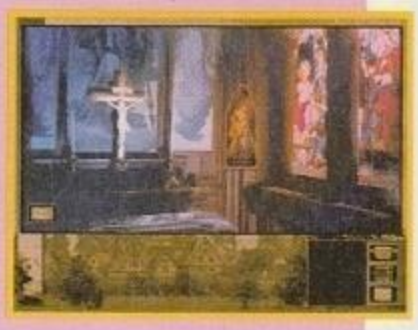
Entrate in libreria e leggete il libro su Ludwig II nello scaffale di destra (deve averlo riportato Gerde), scendete e dirigetevi all'ufficio postale per recuperare la lettera di Gabriel, leggetela e andate al pub di fianco (267). Parlate con la coppia al tavolo, gli Smith, e con Huber dietro al bancone; quindi uscite e dirigetevi nella cripta dentro la chiesa, per trovare Gerde in lacrime sulla tomba di Wolfgang (276). Tornate al castello dei Ritter e, utilizzando il passaggio segreto, scendete a prendere alcune rose che porterete a subito a Gerde: parlatele e riceverete finalmente le chiavi della

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

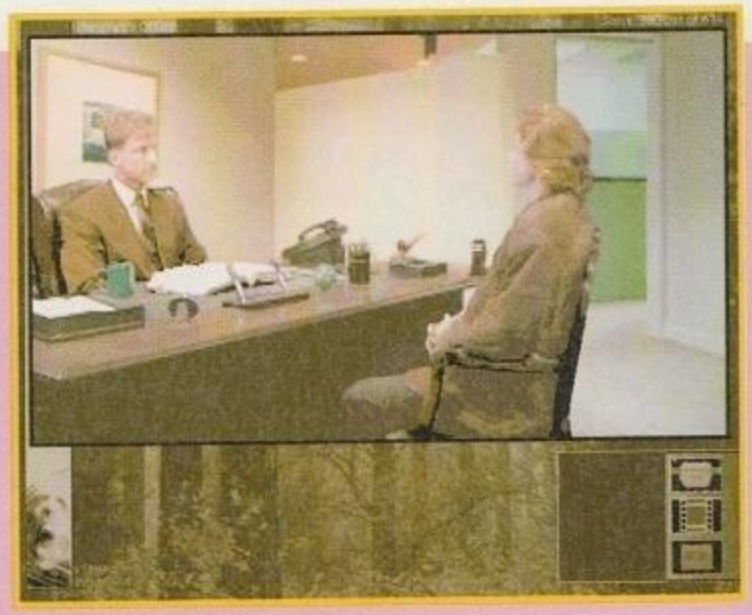
macchina di Gabriel. Andate subito a Herrenchiemsee, comprate un biglietto d'ingresso dalla donna in mezzo alla stanza: esaminate tutto quello che si trova all'interno, ispezionate ogni sala, i fogli, il diario, i dipinti e tutto quello che potete esaminare (ricordate che ci sono due stanze da visitare, una di fronte all'altra prendendo il pilastro centrale come riferimento). Parlate con la donna in centro e chiedetele del diario di Ludwig II e dell'opera di Wagner (302).
Tornate a Rittensberg, al castello, dove verrete informati da Gerde della telefonata del professor Barklay; salite in libreria e contattatelo usando il suo biglietto da visita, quindi ripetete l'operazione con il nuovo numero di telefono appena preso (306).
Scendete in paese al pub di Huber, chiedetegli degli Smith e raccontate il vostro sogno, quindi prendete la macchina e dirigetevi al museo di Wagner: esplorate tutto il possibile e parlate con George (315). Ora dirigetevi a Seeshaupt (il crocifisso nero), proseguite verso sinistra fino a che non arrivate a delle sbarre di ferro, esaminate la ringhiera e parlate con Dallmeier. Esaminate l'acqua di fronte a voi e sulla riva del lago (325). Dirigetevi ora al castello di Neuschwanstein e scegliete di fare un giro all'interno; esaminate tutte le stanze e tutto quello che queste contengono e, tutte le volte che vi si presenta il tasto del tour tape, selezionate la registrazione della visita guidata: seguite la spiegazione, visitate la stanza da letto, la cappella, lo studio, la grotta e il salone dei dipinti (molti di questi possono essere visti da diverse angolazioni) (333). Ora tornate a Rittensberg, salite in libreria e utilizzate la macchina da scrivere, quindi fate un paio di telefonate, usando prima il libro di Ludwig II per avere il numero di telefono dell'autore, quindi il numero stesso del figlio di Sir Chapill (337). Parlate con Gerde, scendete in paese e prendete i fiori in basso a destra dell'ingresso della chiesa, quindi dirigetevi a Seeshaupt, esaminate la riva del lago e ponetevi i fiori appena colti (354): dopo il breve incontro con Ludwig II tornate a Rittensberg e scrivete una lettera a Gabriel, speditela (pagate con il portafoglio), sincieratevi di aver parlato con tutti (tornate a parlare con il custode del Wagner museum se non lo avete ancora fatto), parlate con Gerde (363) e tornate in paese a prendere il fax all'ufficio postale: leggetelo e tornate al museo per mostrare a George la prova della conclusione dell'ultima opera di Wagner (379).



CAPITOLO 5

Dopo esservi svegliati dirigetevi a Marienplatz, dove dovrete acquistare (con il portafoglio) una salsiccia dalla donna all'angolo, quindi tornate indietro fino al club di caccia e recuperate il vostro registratore nella rivista vicino alle poltrone (382). Ora camminate fino all'ufficio del vostro avvocato, recuperando la lettera di Grace che dovrete leggere subito; chiedetegli di tradurre la conversazione registrata e interrogatelo circa il caso di persone scomparse (391). A questo punto andate dal commissario Leber, discutete con lui del caso e mostrategli il nastro recuperato al club (399), quindi controllate gli incartamenti relativi al caso e strappate la prima pagina (404). Noterete adesso che è comparsa una nuova locazione sulla mappa, Buchenau: dirigetevi là, bussate alla porta e, terminata la piacevole conversazione con il losco trafficante, tornate fino all'ufficio di Ubergrau per recuperare un po' di soldi (406), parlategli e tornate subito qui. Consegnate il denaro e interrogatelo su tutto, quindi camminate fino allo schermo inferiore e controllate l'ultima gabbia a destra: esaminate la paglia, utilizzate la salsiccia sulla tigre (425) e ricontrollate la paglia sulla destra per recuperare le due piastrine di identificazione dei lupi dello zoo. Tornate al club di caccia giusto in tempo per aggregarvi alla nuova battuta di caccia del club.
Una volta arrivati allo chalet e preso possesso della vostra stanza, esaminate tutto quello che si trova intorno a voi: uscite e bussate alla porta centrale di sinistra, entrate e parlate con Von Aigner; aprite ora la prima porta a destra, controllate il guardaroba e prendete la corda. Spostatevi sull'altro lato della stanza, aprite la finestra, controllate il bordo (438) (spostate il cursore sulla destra fino a che non segna "down") e utilizzate la corda per scendere sul tetto; spostatevi a sinistra ed entrate nella camera di Von Zell (quella in centro), controllate l'agenda, recuperate il foglio in mezzo che prova il ricatto di Grossberg, leggetelo (446) e controllate la stanza del banchiere. Spostatevi in bagno, controllate il tappetino, cliccate sull'impronta mezza nascosta ed esaminatela più attentamente, prendendo mentalmente nota del tipo di terra; tornate

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/



alla finestra, uscite e spostatevi indietro verso destra per rientrare in casa. Scendete al piano di sotto, aprite l'armadio a sinistra e prendete la lanterna, quindi parlate con Hennemann; una volta finita la conversazione, salite, entrate nella porta in basso a sinistra e mostrate le due piastrine dei lupi al dottor Klingmann (462). Scendete ed esaminate il camino, prendete i fiammiferi sul bordo in alto e uscite dalla casa. Entrate nella stalla, esaminate gli oggetti a destra, prendete le cesoie, uscite e dirigetevi a sinistra per esaminare l'impronta di lupo nella pozzanghera di fango (465); uscite a destra e scendete di due schermate per esaminare un'altra pozza di fango dove troverete l'ennesima impronta (la terra non somiglia a quella dell'impronta di Von Zell?). Cercate di passare attraverso i rovi a destra e usate le cesoie per passare (469): troverete una grotta, entrate e dirigetevi in basso a sinistra. Esaminate il pozzo, quindi utilizzate i fiammiferi sulla lanterna (deboli di stomaco...).

Tornate allo chalet, salite al piano di sopra e bussate alla porta di Von Glower, in basso a destra: una volta che avrete raccontato il vostro incontro con Von Zell seguirete automaticamente il barone in una strana battuta di caccia...

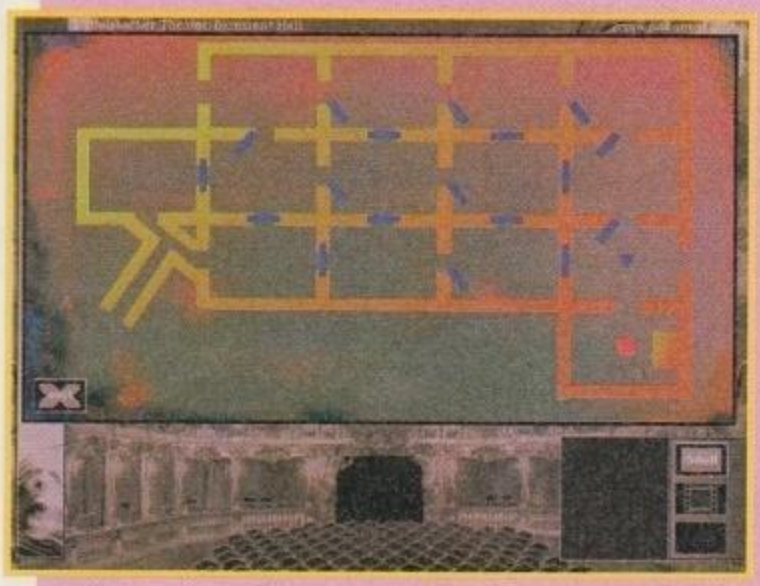
Da questo punto in poi dovrete salvare continuamente, in quanto è facilissimo morire solo per esservi avventurati nella direzione sbagliata. Principalmente ci sono due modi per abbattere il lupo: il primo consiste nell'utilizzare il talismano (che dovrete comunque selezionare nell'inventario) per far indietreggiare il licantropo fino alla grotta, aspettando che prenda la direzione giusta fino a che non raggiunge la tana del lupo; la seconda consiste nel porsi direttamente nella locazione giusta, cioè muoversi a nord, ovest, ovest, sud e ancora a ovest, quindi aspettare il lupo, farlo indietreggiare a sud e seguitelo.

A questo punto il lupo si troverà con le spalle al muro e sarà costretto ad attaccarvi: apparirà Von Glower che vi lancerà il fucile (in teoria, sparando al barone dovreste riuscire a neutralizzare il licantropo alfa e a scongiurare la maledizione, ma Gabriel si rifiuta di sparare...), utilizzatela con il lupo per finire il capitolo (512) e per scoprire che siete stati morsi e che state iniziando a trasformarvi.

CAPITOLO 6

Dopo la sequenza introduttiva, scoprirete di dover controllare Grace in quanto Gabriel inizia a sentire gli effetti della licantropia. Andate da lui e parlategli un paio di volte, quindi uscite e ritirate la lettera di Von Glower all'ufficio postale: entrate nel pub, avvicinatevi alla signora Smith e prendete del pane dal cesto in mezzo al tavolo (517); parlatele di tutto quello che è capitato, uscite e recatevi al castello dei Ritter, in camera di Gabriel troverete delle lenzuola sul letto: prendetene uno (521) e tornate nelle segrete. Date un po' di pane al piccione e usate la federa per catturarlo; prendete la macchina e dirigetevi ad Altotting, cliccate sulla chiesa e, nella schermata successiva, esaminate la bacheca sulla destra, quindi dirigetevi a sinistra ed entrate. Utilizzate il portafoglio sul cesto per le offerte (sul tavolo) (531): parlate col monaco e recuperate la carta che vi dona. Dirigetevi ora al castello di Ludwig II, nella stanza del cigno bianco, spostatevi nella zona inferiore, seguite la scena col bambino e, una volta sparita la guardia, avvicinatevi alla sedia per versarvi sopra l'acqua della boccetta nel vostro inventario, incolpando giustamente il bambino (536); tornate nella stanza da letto e recuperate il primo atto nell'intercapedine in basso tra i due passaggi (541). Spostatevi ora nella piccola grotta che porta allo studio, aspettate che la guardia sia uscita e prendete il secondo atto nascosto nel muro in basso a sinistra (546). Proseguite per il salone ed esaminate il dipinto del lupo, quindi liberate il piccione nel passaggio in centro della schermata opposta e prendete il terzo atto che si trova dietro al pannello dove staziona-

http://www.oldgamesitalia.net/



va la guardia poco prima (556). Tornate alla chiesa del paese, nella cripta, esaminate la tomba di Wolfgang e il cuore d'argento un paio di volte, quindi chiedete a Gerde se potete prenderlo con voi (558). Tornate alla cripta, recuperate il cuore e portatelo al prete della chiesa di Altotting, mostrandogli prima il biglietto che lui stesso vi ha dato; all'interno del santuario esaminate la parte di destra contenente il "cuore" di Ludwig. Mettete il cuore d'argento nel cestino sull'altare, quindi aprite le porte a destra per far spegnere tutte le candele e far calare il buio (568): rapidamente salite sulla sedia e prendete il diagramma che si trova nell'urna in basso a sinistra. Dopo aver incontrato George e dopo avergli consegnato l'opera, vi ritroverete un paio di mesi dopo alla prima rappresentazione dell'ultimo lavoro di Wagner. Esaminate il poster dell'opera e prendete uno dei programmi della serata dal tavolo a sinistra (576), quindi scendete e dirigetevi a destra verso l'ufficio dove si trova il vostro compagno: entrate nella porta alla fine del corridoio. Prendete la stampa dell'opera nella bacheca centrale, quindi guardate sulla scrivania: recuperate il binocolo e la vostra lista di cose da fare (579), leggetela e parlate con Gabriel. Uscite e dirigetevi verso l'auditorio per parlare con George e con i ragazzi addetti ai lampadari (in alto a sinistra) per scoprire che il teatro in cui siete non è più lo stesso trattato nel diagramma di Wagner ma una ricostruzione in scala minore. Controllate il diagramma, cliccate sulla X, quindi esaminate il foglio con lo schema del teatro e cliccate sulla zona denominata "Mittel Lodge", ubicata nello steso posto della X nel diagramma; andate a controllare la zona di persona, uscite, salite le scale e aprite le doppie porte (587). Sempre nel corridoio, spostatevi a destra e aprite la porta in fondo: all'interno della stanza esaminate la finestra, accendete il riflettore e, utilizzando la maniglia, posizionate la luce sulla Mittel Lodge (592). Scendete le scale e mostrate la piantina del teatro alla maschera; entrate nella piccola porta a sinistra dell'ingresso dell'auditorio e aprite la porta in fondo: esaminate il set di corde sullo sfondo e prendetene una di quelle a destra (cliccate due volte quando il cursore si trasforma), quindi uscite scendendo per le scale a destra (596). Dirigetevi a destra, esaminate il pannello sul fondo e prendete le chiavi che sono appese; spostatevi a sinistra e nella schermata in basso aprite la porta. Esaminate la stanza, spostatevi a sinistra e recuperate il cartello con su scritto Privat, uscite e chiudete a chiave la stanza; proseguite fino alla caldaia (destra, destra, destra, giù, giù), apritela e mettete dentro un po' di carbone; operate ora sui comandi in basso, premendo il pulsante "automatisch" e girando la leva a destra. Uscite a sinistra e salite le scale (607). Andate a recuperare Gabriel e, dopo la sequenza d'intermezzo, ritornate qui per indossare il vestito nero; tornate nella stanza del riflettore, osservate Von Glower con il binocolo, portatevi all'esterno della Mittel Lodge e usate la corda sulle maniglie, quindi coprite il tutto con il cartello Privat. Ora ricomincerete a controllare Gabriel, un po' nervoso...

Spostate il baule a sinistra, usate il pugnale di Schattenjager per aprire la griglia, avventuratevi all'interno e spostatevi a nord, ancora a nord e quindi a ovest per trovarvi nella stanza con le corde; esaminate il fondale, prendete il nastro adesivo sulla destra (622). Uscite a destra e controllate i costumi appesi, prendete quello da menestrello e sedetevi di fronte allo specchio, controllate il trucco sulla sinistra, indossate il costume che è ora nel vostro inventario, prendete la cipria sul tavolo e usatela per sporcare lo specchio di sinistra (631), quindi nascondetevi dietro al séparé. Quando entrerà l'attore dovrete utilizzare molto velocemente su di lui il nastro adesivo (639). Dopo la stupenda sequenza della vostra trasformazione vi troverete a dover imprigionare Von Glower nella stanza dalla caldaia; per fare questo, dovrete muovervi nel seguente modo: destra, avanti, avanti, sinistra, sinistra, chiudete la porta, destra, avanti, sinistra, sinistra, chiudete la porta, destra, chiudete la porta, destra, avanti, sinistra, chiudete la porta, destra, avanti, sinistra, sinistra, chiudete la porta, destra, avanti, sinistra, chiudete la porta, destra, avanti, sinistra, avanti, sinistra, avanti, destra, destra, chiudete la porta, sinistra, avanti, destra, chiudete la porta, sinistra, avanti, destra, avanti, destra, avanti, avanti, avanti, destra, avanti, avanti, avanti. A questo punto vi troverete nella stanza della caldaia con il Black Wolf, con Grace e con il commissario Leber. Salvate subito, in quanto basta una sola azione errata per un finale sbagliato. Per prima cosa selezionate Grace, indicandole la caldaia, quindi selezionate lo sportello che trattiene le fiamme; per ultimo riselezionate Gabriel (il lupo grigio). Ora aspettate che Von Glower si avventi contro Leber e non appena spicca il salto intercettatelo (cliccate sul Black Wolf) per spingerlo nella caldaia, bruciarlo vivo e godervi lo scarno finale in attesa del terzo episodio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAMICIA CIFRATA? CANOTTA FIRMATA? QUEST'ANNO IL REGALO E' INTERNET KIT.

I SOLITI REGALI DI NATALE HANNO STUFATO? QUEST'ANNO C'È UNA NOVITÀ: PUOI REGALARE E REGALARTI L'INTERNET KIT DI ITALIA ONLINE. TI ASPETTANO ORE E ORE DI LIBERA NAVIGAZIONE CON NETSCAPE 1.2 NELLA RETE PIÙ ESTESA DEL MONDO: INTERNET. INOLTRE, POTRAI ACCEDERE A ITALIA ONLINE, LA RETE TUTTA IN ITALIANO DI INFORMAZIONI, CURIOSITÀ E GIOCHI, PER STUDIARE, LAVORARE E PER DIVERTIRTI. IL PREZZO, NEANCHE A DIRLO, È UN VERO REGALO: 195.000* LIRE. SE L'IDEA DI INTERNET TI ERA GIÀ GIRATA PER LA TESTA, FAI UN GIRO NEI NEGOZI OLIVETTI (INDIRIZZO SULLE PAGINE GIALLE), CERCA L'INTERNET KIT E AVRAI UN MOUSE PAD IN OMAGGIO. PER MAGGIORI INFORMAZIONI PUOI ANCHE ANDARE IN EDICOLA E ACQUISTARE ONLINE MAGAZINE, RIVISTA UFFICIALE DI ITALIA ONLINE. ERA TEMPO CHE IL TUO COMPUTER AVESSE UN REGALO COME SI DEVE.

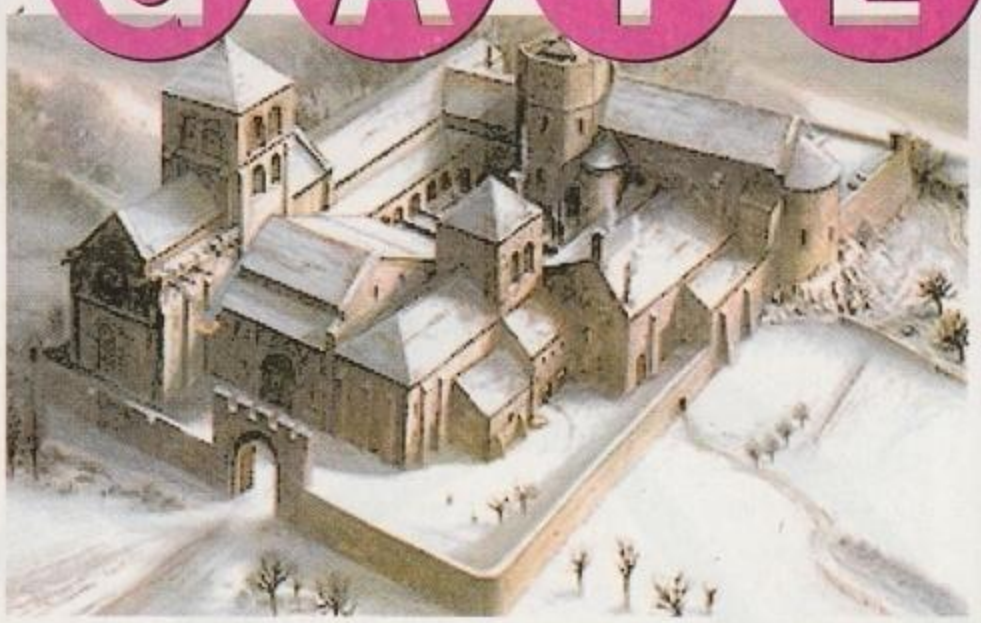
italia on line

LA RETE CHE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIME GATE

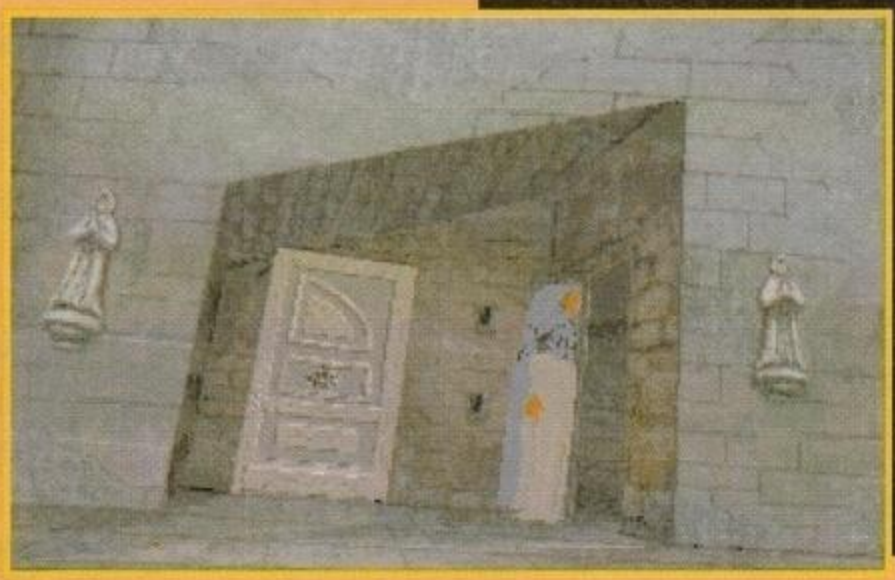


Molti lettori si sono fatti sentire per questa nuova avventura della Infogrames, e le telefonate hanno pareggiato quelle ricevute per i tre *Alone in the Dark*, segno che la casa francese ha ancora colto nel segno. Paolo Paglianti è riuscito a scrivere la soluzione in tempo per questo numero di ZETA. Prima di iniziare, ringraziamo per l'aiuto "telematico" Franco Luca!

Entrate nel museo, andate immediatamente nella stanza di destra e raccogliete le cuffie. Tornate nel salone ed entrate nella stanza a destra, quindi osservate il quadro in fondo e raccogliete lo scudo e la spada dalla seconda armatura. Aprite la porta ed entrate nella biglietteria, prendete il compact disc e la catapulta dalla scrivania, inserite la spina del computer e utilizzate il CD. Superate la seconda porta per arrivare nell'ufficio del direttore, dai cassetti della scrivania prendete la tessera, la chiave e il giornale. Cercate di tornare nell'atrio facendo attenzione al sistema di allarme che è attivo nella sala delle armature (dovrete passare sotto le fotocellule, vicino ai mobili centrali). Prendete il cacciavite dalla cassa degli operai e usatelo per aprire la porta. Ora andate nella stanza di destra e prendete gli estintori negli angoli, tornate nell'ingresso, aprite lo sportello di metallo e usate l'estintore refrigerante sul comando per disattivare le fotocellule che bloccano la porta.

Eliminate il cavaliere con la spada, quindi utilizzate la tessera per aprire la vetrinetta sul muro e poter prendere le munizioni per la catapulta. A questo punto potrete utilizzare la catapulta radiocomandata per attraversare la sala a sinistra in cui è attiva una fitta ragnatela di fotocellule. Dovrete arrivare in fondo alla stanza, caricare la catapulta e sparare contro il pulsante rosso. Entrate, esplorate la stanza alla ricerca della spada, quindi eliminate il secondo cavaliere nero. Percorrete i portici finché non spuntano due gherri che, buttandovi nel pozzo, vi metteranno fuori combattimento.

Raccogliete lo strumento musicale e tiratelo all'altro prigioniero. Quando la guardia si fermerà di fronte a voi, colpitela per trovare una chiave che vi permetterà di scappare. Raccogliete la spada e utilizzatela per eliminare la guardia (fate attenzione, perché le guardie sono spesso armate con una balestra e possono colpirvi a distanza). Una volta eliminato l'ennesimo nemico, troverete la chiave che vi permetterà di uscire dalle celle passando dal cancello a destra. Raccogliete la maglia di lana, la carne e la bottiglia di vino, oltre al secchio d'acqua che dovrete riempire e poi versare sul fuoco del camino. Dopodiché, perquisendo il camino, salirete sulle architravi del tetto. Avvicinatevi al bordo e utilizzate la maglia di lana per saltare sul lato opposto della stanza. A questo punto dovrete seguire le architravi: andate verso sinistra (altrimenti



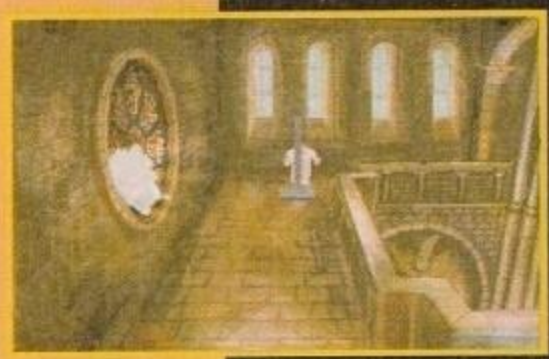
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

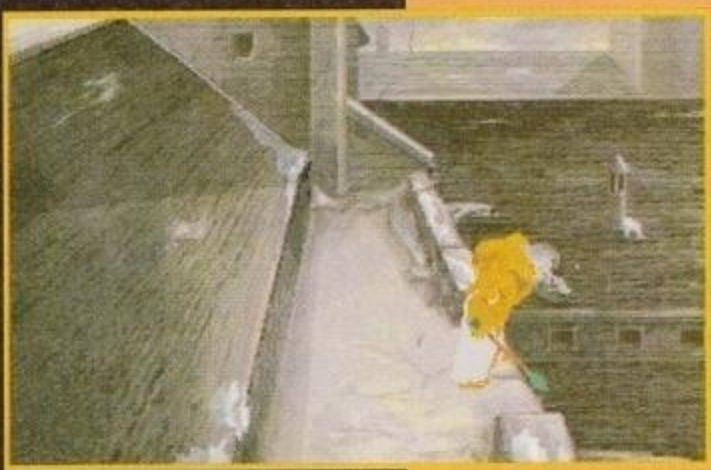
disturberete la civetta e farete la fine del puntaspilli...), quindi "esaminate" vicino al muro per prendere il vestito da frate con il bastone. Proseguite verso la stanza successiva e, sempre "esaminando" lungo l'architrave, vi calerete automaticamente di sotto. Aprite l'armadio di ferro, prendete il libro e l'ologramma, quindi spingete la croce sull'altare per aprire un passaggio segreto. Arriverete in una stanza da lettura, dove dovrete esaminare i mobili per trovare la piuma, lo stiletto, la scatola di legno (si trova sopra l'armadio, sopra le scale a destra) i vasetti di acqua, il fiele e il nero animale, che dovrete mischiare per ottenere del buon inchiostro, col quale, utilizzando anche la piuma, riuscirete a copiare parte del libro sul foglio di carta.

Prima di riprendere il libro appoggiato sullo scrittoio, utilizzatevi sopra lo stiletto per staccare la gemma sulla copertina. A questo punto dovrete rimettere nella gabbia di ferro il libro e la tavoletta di legno, in modo da sostituire l'ologramma. Tornate nella sala della scrittura e, dopo aver indossato il saio da frate, spingete la torcia accanto al portone di metallo per richiudere il passaggio segreto e aprire il portone stesso. Seguite scrupolosamente il frate che entra, senza correre, fino ad arrivare davanti a un portone (che avrete sulla destra), che dovrete superare prima che il frate vi distacchi troppo. Vi ritroverete nell'ala ospedaliera del convento: prendete il vasetto di legno sul pavimento e tiratelo contro un muro per romperlo e poter quindi raccogliere la chiave nascosta al suo interno, che vi permetterà di aprire la porta a destra. In questo modo accederete alla stanza dell'alchimista dove, combinando il nexus vomito, i peli di tasso, lo sputo di rospo, l'erba soporifera e la provetta di vetro otterrete una pozione tranquillante.

Uscite, dirigetevi in cucina, prendete le due pagnotte e utilizzate la pozione appena creata su una di esse (potrete mangiare l'altra pagnotta per recuperare punti-vita).



Andate nella stanza del conciatore di pelli e prendete il coltello: ora dovrete fare il giro di tutto l'ospedale e utilizzare questo coltello sulle statue di pietra per ottenere tre diamanti e quattro pietre preziose (state attenti a non saltare la stanza a sinistra, che dall'inquadratura è poco visibile). In particolare, una volta entrati nella cella, dovrete gettare la pagnotta (quella drogata).



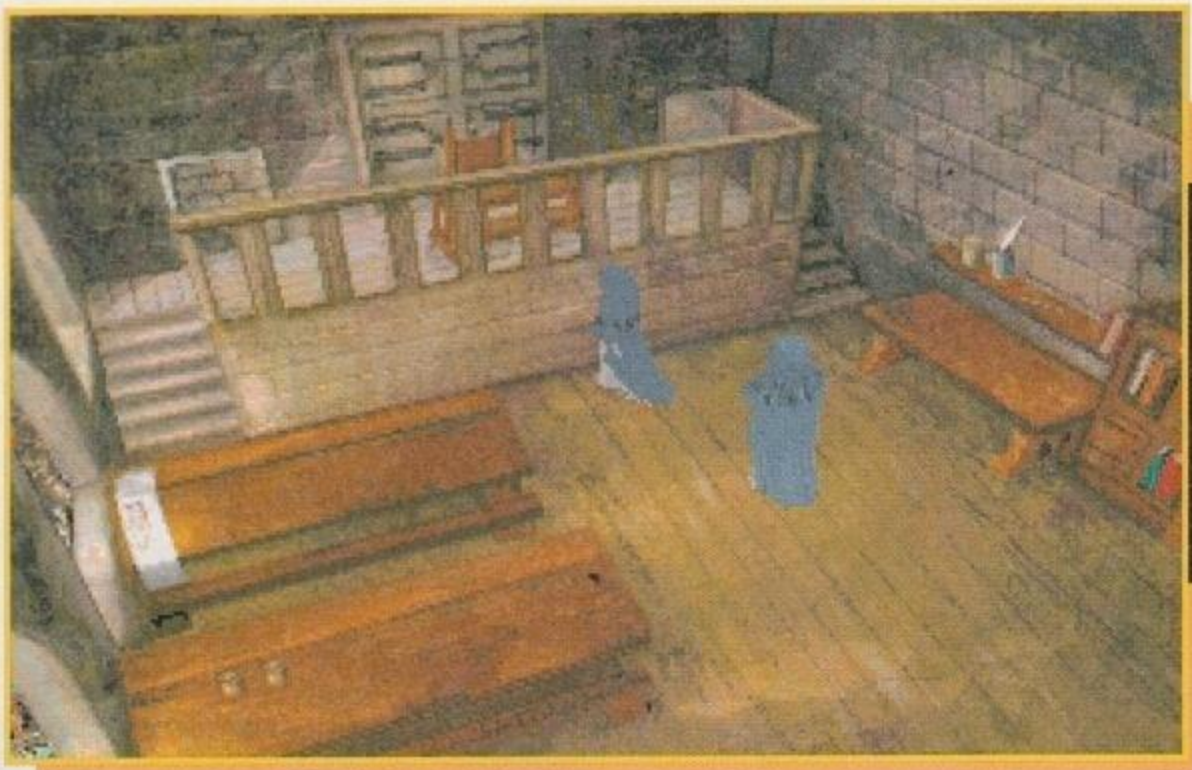
State attenti, perché quando uscirete dalla cella dopo aver preso la gemma, dovrete uccidere due soldati e recuperare una chiave con cui potrete aprire l'ultima porta ancora chiusa. Qui troverete un cadavere, che dovrete "spingere" per ottenere un cuore d'oro. Utilizzate il cuore sulla statua a sinistra, quindi correte verso l'altra stanza (quella appena apparsa) e utilizzatevi sopra le sette pietre preziose.

Finirete dalla ruota della tortura, nelle segrete del convento. Andate verso sinistra per liberarvi, affrontate la guardia e prendete gli oggetti sul tavolo. Scambiate tra loro le due torce (quella piccola e quella normale) per aprire un passaggio segreto. Qui dovrete andare subito a sinistra per incontrare una vecchia conoscenza. Mostrategli l'anello per evitare di finire squartati, quindi, dopo la sequenza ani-

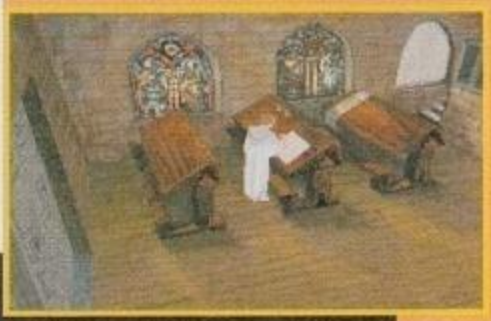
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

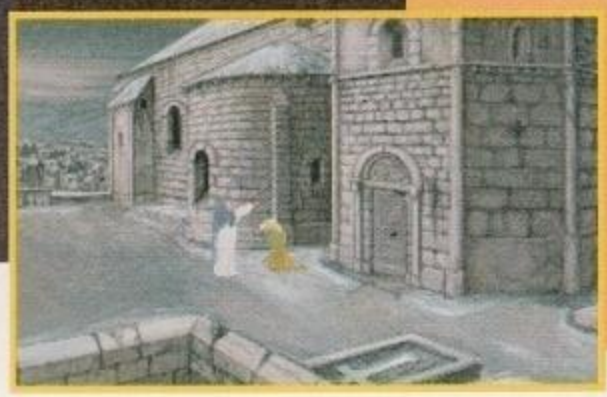


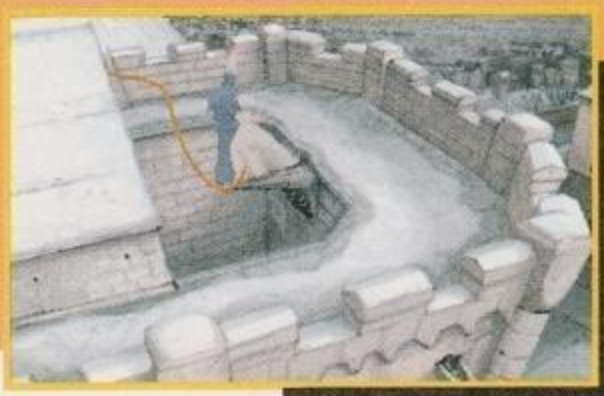
mata, raccogliete la spada, il guanto e la croce di legno. Prendete poi le pietre dal calice e il saio, la sacca di cuoio e l'ologramma dalla cassapanca. Usate l'anello sul passaggio segreto, mettetelo nel sacchetto, indossate il saio e salite le scale. Una volta in cima eliminate i due falsi frati, quindi andate a sinistra prima delle due porte per trovare le prime due tombe, dove dovrete utilizzare due pietre preziose. Dopodiché aprite il portone davanti a voi (non quello a destra), entrate e raccogliete la pila di piatti che dovrete utilizzare subito per non destare i sospetti della guardia. Attraversate il refettorio verso la cucina e andate a sinistra, eliminate l'ennesimo demone e, utilizzando altre gemme sulle tombe, troverete un'arma e una chiave che, una volta tornati in cucina, vi permetterà di aprire la porta a destra.

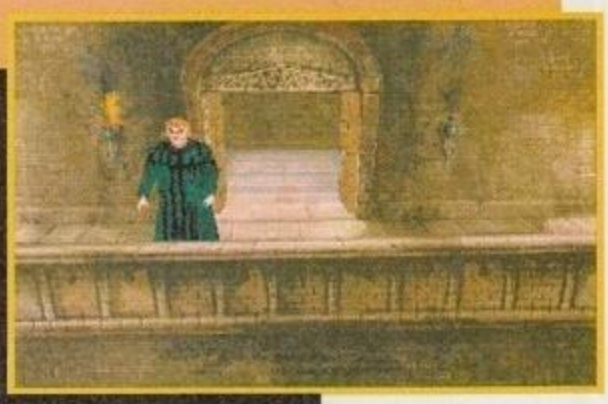


Arriverete nel piccolo cimitero del convento, dove dovrete eliminare gli zombie che emergono dal suolo fino ad arrivare davanti a quello che vi blocca l'accesso alla torre; per eliminarlo, utilizzate la croce di legno. Andate verso sinistra, utilizzate le altre due pietre sulle tombe, quindi utilizzate il dente dello zombie per aprire la porta che conduce alla torre. Spingete la torcia alla vostra destra per aprire un passaggio segreto (è vicino alla porta da cui siete entrati) e superatelo. In questo modo arriverete nei sotterranei: andate a sinistra (verso la parte inferiore dello schermo) per raggiungere la sala delle torture, quindi superate la porta a destra (quella che, durante la prima "visita", era bloccata) per ritornare nelle celle. Qui troverete la vostra amata, che potrete liberare con le chiavi della guardia. Purtroppo si tratta di una trappola: per eliminare lo zombie, dovrete prima colpirlo con il coltello (le altre armi sono inutili), quindi finirlo con la croce di legno. Nella cella troverete una pozione curativa.

Tornate nelle sala delle torture, raggiungete la cripta dove avete incontrato l'anziano templare, quindi risalite passando per il percorso segreto per raggiungere la biblioteca. Scoprirete che il portone a destra di quello che conduce al refettorio è aperto: attraversatelo per raggiungere il cortile, dove dovrete affrontare l'ennesima guardia prima di poter entrare nella chiesa (per fortuna non ha la balestra!). Premete la settima lastra di pietra per aprire un passaggio: eliminate il



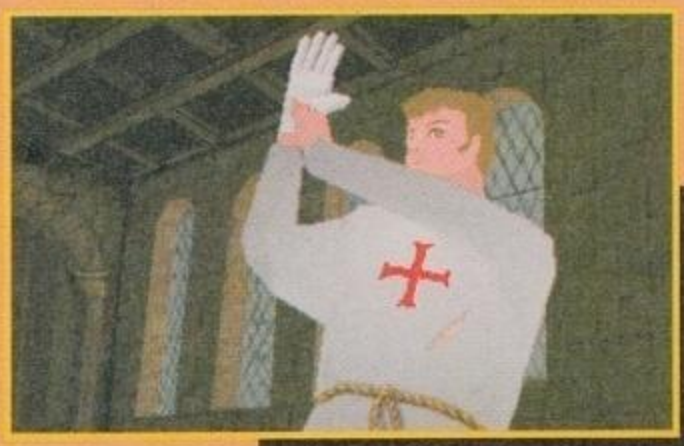


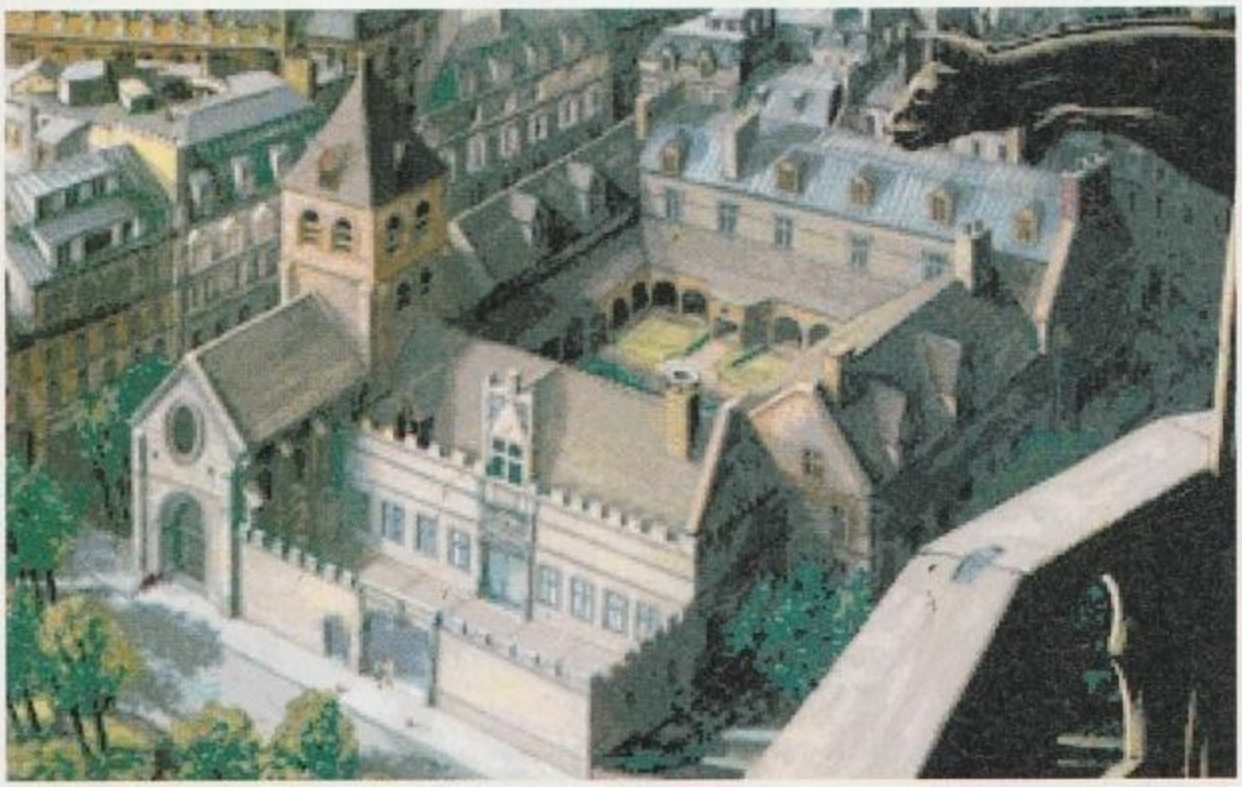


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

cavaliere e prendete il braccialetto. Salite le scale, prendete il primo peso, avvicinatevi al bordo e utilizzatelo per salire. Inserite il diamante nell'ultima tomba per ottenere un importantissimo corno. Sarete arrestati, ma il tempestivo arrivo del vostro compagno di sventura (si tratta del prigioniero che avete liberato all'inizio della vostra avventura nel passato) vi salverà.
Uscite dalla gabbia, prendete la mazza e raccogliete gli oggetti dal tavolo. Suonate il corno, uccidete il boia e andate nella cappella laterale (quella di destra), spingete la croce dorata, quindi salite le scale e superate la finestra infranta, quindi spingete giù il cattivone. Tornate indietro, spingete la torcia appesa al muro accanto al portone, salite le scale e utilizzate la croce con la statua, quindi spingete il battistero in miniatura. Scendete, andate nella cappella di sinistra e superate il passaggio segreto appena aperto. Esaminate il mobilio di queste due stanze alla ricerca del secchio, del piombo in granelli, dello stagno in polvere, dell'acqua lustrale, della pinta di antimonio e della provetta; già che ci siete, prendete la torcia accesa dalla fornace. Ora mescolate gli ingredienti necessari per creare la pozione di apertura (dovrete seguire l'ordine indicato dal libro che si trova sul tavolo). Avvicinatevi frontalmente alla statua posizionata tra le due porte chiuse, bruciate il pentacolo con la torcia accesa e utilizzate la pozione sulla statua (sul lato sinistro, più precisamente).
Entrate nella stanza, raccogliete lo stemma dei templari dal muro e avvicinatevi al pozzo. Usate la corda per legarla al secchio e gettatelo nel pozzo per raccogliere dell'acqua che verserete su Juliette per risvegliarla.
Dovrete quindi sventare la trappola di Wolfram: ritornate al piano rialzato della chiesa, spingete la croce di pietra sulla croce nera sul pavimento. Dopo la sequenza animata, utilizzate lo stemma dei templari e il guanto per tornare sani e salvi nel 1995.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMERICAN'S GAMES

VENDITA CONSULENZA
HARDWARE & SOFTWARE

I migliori giochi da tutto il mondo !!

Naviga tra i nostri cataloghi con INTERNET

Ne capisci di internet ??
E allora ...!! visita il nostro
negozio virtuale !!

PC & IBM -- CD ROM
ATARI -- AMIGA
SEGA -- NINTENDO

http://www.fileita.it/fp/american/

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
PUNTI DI VENDITA
VIA SACCHI 26 10128 - TORINO 011/548920
VIA TRAFORO 34 BUSSOLENO 0122/647233
E-MAIL: american@fileita.it

FLASH GAMES

VIA VALDIERI 12 - 10139 TORINO
(vicino Piazza Adriano)
TEL. (011) 43.40.289 - FAX (011) 43.48.189

NOLEGGIO E VENDITA
GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR
GAME BOY - NEO GEO - SATURN - PLAYSTATION
ULTRA 64 - MEGA CD - AMIGA - 32X
COMPUTERS - NOTE BOOKS - SOFTWARE
CD ROM - ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES
PERMUTA E VENDITA USATO

Un piccolo spazio pubblicitario per prezzi sempre più piccoli e più convenienti.

Telefonate!!!

Scoprirete i nostri vantaggi e le nostre offerte settimanali.

VENDITA RATEALE SENZA INTERESSI !!

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DISPONIBILI TITOLI IN BUDGET
PER CD-ROM AMIGA MS-DOS
PLAYSTATION SNES MDRIVE
GBOY GGEAR

PENTIUM 75 MHZ PCI
HD 850 - 8MB - SVGA PCI -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.1.834.000 + IVA

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

TITOLO	AMI	IBM
Alien Breed 3D A1200	85.000	
Breathless A1200	75.000	
Civilization	40.000	
Deep Core	55.000	
Dreamweb	75.000	105.000
Earth Invasion		59.000
Falcon	29.000	
Fantasy Empire		60.000
Frontier 1° Encounter Ita		95.000
Helpl Compilation	105.000	
Joe & Mac	30.000	
Jungle Book		69.000
Lion Heart	49.000	
Loopz	29.000	
Lotus Turbo Challenge	30.000	
Lupo Alberto	29.000	
Mr.Nutz	35.000	
Myth	29.000	
Nam 1965-1975	30.000	
Player Mnager II	75.000	
Populous	20.000	
Rayfroad Tycoon	49.000	
Sensible World Soccer II	65.000	85.000
Sim City	29.000	
Simpson	30.000	
Star Control	29.000	
Super Frog	35.000	
Super Street Fighter II Turbo		45.000
Tusker	25.000	
Utlima VI	29.000	
Wizardry VI	20.000	20.000
Zyconix	39.000	
Battle Isle III Cd-Rom		85.000
Conqueror Cd-Rom		95.000
Cyberia 2 Cd-Rom		115.000
Duke Nuke 3D Cd-Rom		**95.000**
EF-2000 Cd-Rom		125.000
Fifa Soccer 96 Cd-Rom		95.000
Navy Striker Cd-Rom		115.000
NBA Live 96 Cd-Rom		**105.000**
Nhl 96 Cd-rom		115.000
Pga Tour Golf 96 Cd-Rom		115.000
Pitfall Cd-Rom		105.000
Rayman Cd-Rom		**85.000**
Re Leone Cd-Rom		129000
Ripper Cd-Rom		125.000
Scudetto Cd-Rom		**95.000**
Terminator:Future Shock Cd-Rom		115.000
Top Gun Cd-Rom		95.000
Wing Commander IV Cd-Rom		125.000

TITOLO CD ROM	
11Th Hours	125.000
Absolute Zero	95.000
Alien Odissey	105.000
Assault Ring	105.000
ATF	105.000
Big Red Racing	95.000
Burn: Cycle	95.000
C&C Cover Operation	45.000
Caesar II	**105.000**
Chronicles	1[illegible].000
Chronomaster	95.000
Civilization 2	115.000
Command The Conquerer	115.000
Cybermage	115.000
D	95.000
Descent II	**95.000**
Dungeon Master II	105.000
Earth Sage II Caiforce	95.000
Earth Worm Jim II	**85.000**
Extreme Games	95.000
Brain Dead	95.000
Formula 1 G.P 2	95.000
Gabri[illegible]night 2	**125.000**
Gran Prix manager	95.000
Hell Ita	125.000
Ice & Fire	95.000
Indy Car Racing 2	95.000
Jhoony Bazzookatone	95.000
King Quest VII Ita	125.000
Locus Cd-Rom	95.000
Phantasmagoria Ita	135.000
Police Swat	**125.000**
Ring Cycle	85.000
Road Warriors	85.000
Sensible World Soccer	95.000
Shellshock	95.000
Shiv[illegible]	125.000
Shockwave Assault	115.000
Silent Thunder	95.000
Sim Isle	95.000
Spycraft	**85.000**
Terranova	**95.000**
The Dig	135.000
Timegate	**95.000**
Torin's Passage	95.000
Tracksuit Manager 2	75.000
Uefa Champ.League	**75000**
Warcaraft II	95.000
[illegible]	[illegible]

DISPONIBILI NUMEROSI TITOLI PER CD-I P

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR TREK 2ª PARTE

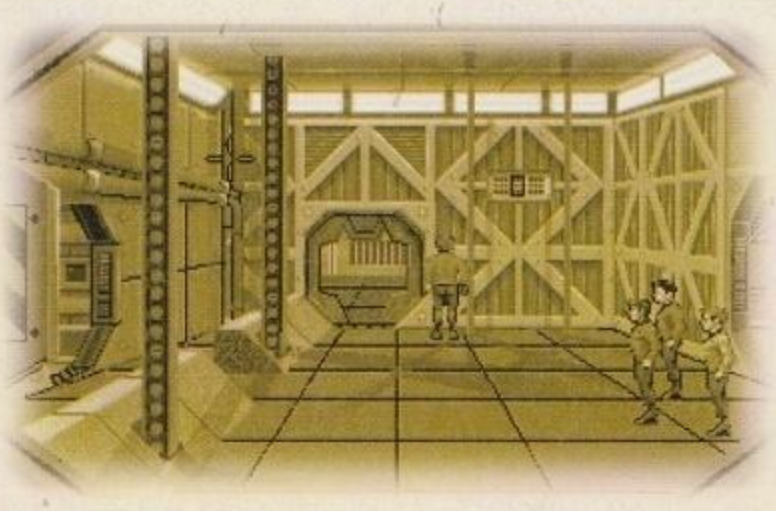
Per la serie "Classic" questo mese vi proponiamo la seconda parte di *Star Trek:25th Anniversary*: al comando della nave della Federazione Unita dei Pianeti, l'intramontabile U.S.S. Enterprise, affronteremo insieme gli ultimi tre episodi di questa epica avventura. La soluzione del gioco si basa sulla versione CD-ROM, che vanta un'intera sezione inedita nell'ultimo episodio rispetto alla versione su dischetti.

TRIAL AND ERRORS/FEATHERED SEARPENT

Salutate il capitano Klingon e (risposta 1,2) offritevi di operare sul pianeta al posto loro, quindi delegate il comando a Scotty e fatevi teletrasportare sulla superficie. Usate entrambi i dispositivi di Spock e McCoy su Quaetzacoatl e parlate al dio serpente (risposte 1,1,1) per ritrovarvi dentro a una profonda voragine. Una volta all'interno utilizzate il tricorder, raccogliete una roccia e usatela sulla tana del serpente, prendetelo, quindi lanciate altre rocce sulle liane in alto. Arrampicatevi fuori dal pozzo e procedete verso ovest; per passare oltre questo brutto troglodita, Txolac, mostrategli il serpente preso nel pozzo, quindi dimostrate il vostro coraggio utilizzandolo su voi stessi. Prendete il coltello e proseguite prima a ovest poi a nord. Tagliate il cespuglio vicino alla riva e gettatelo in acqua per proseguire oltre. Analizzate le stalagmiti e prendete un campione di cristallo rosso con il coltello, proseguite a sinistra e parlate di nuovo con Quaetzacoatl (2,2,2) per venire teletrasportati a bordo dell'Enterprise. Quando il comandante klingon parlerà con Kirk selezionate le risposte (1,2).
Sul pianeta klingon portate Kirk al centro della stanza e rispondete (2,2,2,1,1) offrendovi per una prova. Una volta teletrasportati nella sala con la colonna di luce, utilizzate il tricorder sul locale e sulla creatura, quindi prendete la sbarra a destra, sparate col phaser su pavimento e immergetela immediatamente nella roccia liquida. Lanciate la sbarra sulla colonna di energia e analizzate la serratura della porta con il tricorder. Comunicate con Uhura sull'Enterprise (2,1), quindi ordinate a Spock di agire sulla serratura per passare oltre. Nella stanza successiva prendete le tre gemme verdi e posizionatele sui piedistalli: camminate nel cerchio giallo e parlate con Vlict (3).

THAT OLD DEVIL MOON

Una volta entrati in orbita di parcheggio utilizzate il computer della nave per avere informazioni su: lucrs, scythe, sofs, base3 e base4. Teletrasportatevi sulla base del pianeta: esaminate il terreno, le rocce (prendetene una) e l'entrata della base. Avvicinatevi alla porta e ordinate a Spock di inserire il codice 10200 (99 in base 3 per i lucrs), quindi nella stanza successiva esaminate la console di sinistra e inserite il codice 122 a destra della porta.
Esaminate la serratura della porta a nord e dirigetevi a est: esaminate il perforatore laser e utilizzate Spock sugli strumenti, ordinando un settaggio pari a 100. Ora adagiate la roccia presa all'esterno sulla matrice appena creata e riutilizzate il laser con potenza 10; prendete la card appena fatta, aprite la scatola al centro della stanza e prendete i cavi. Tornate alla stanza precedente e utilizzate la card sulla serratura; controllate i missili con il tricorder. Usate Spock prima sul computer di sinistra poi su quello di destra, quindi esaminate i due terminali con l'analizzatore del nostro ufficiale scientifico e utilizzate i cavi presi nella



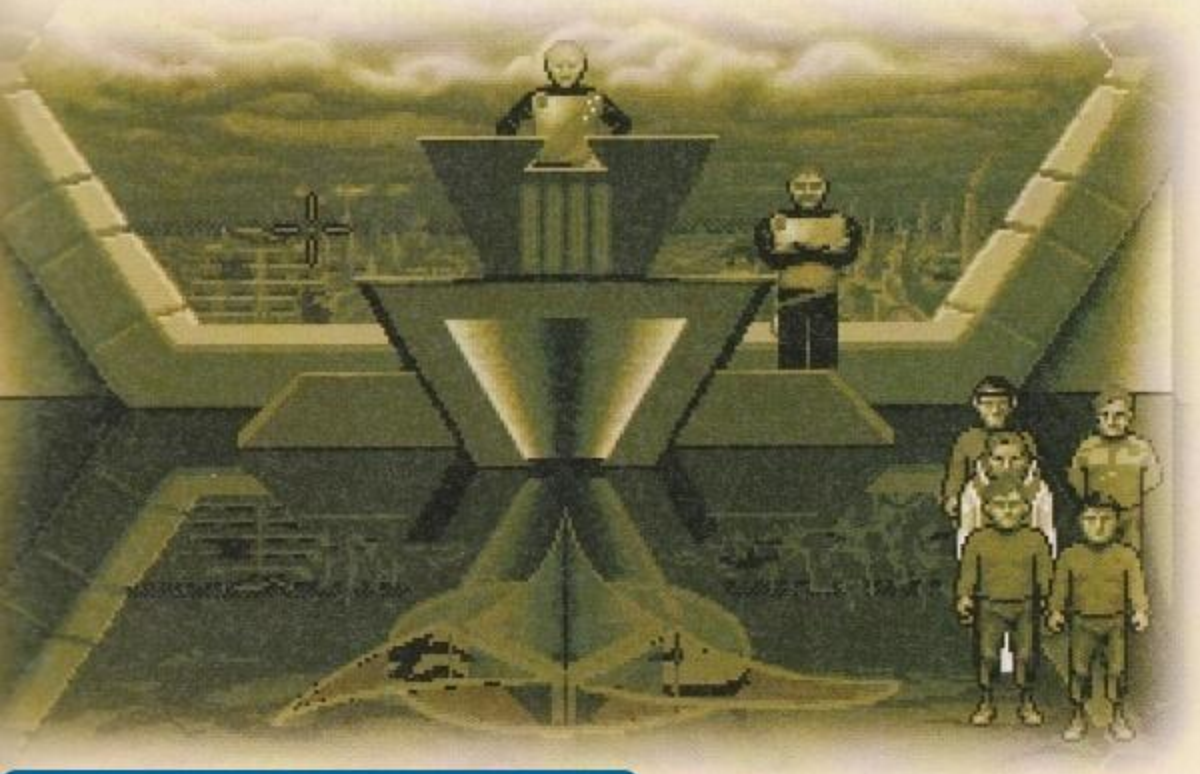
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

stanza del laser su quello di destra. Ordinate a Spock di operare sul computer di sinistra per terminare anche questo episodio.

VENGEANCE

Una volta arrivati in vista della Republic rispondete (1) a Uhura e teletrasportatevi a bordo. Utilizzate il tricorder sull'uomo morto e sul capitano della nave, quindi sulla sedia di comando e sul computer principale (a destra). Utilizzate il pannello informativo per scendere giù in infermeria, entrate nella porta a sinistra e visitate la donna con il tricorder medico (potrete curarla con l'attrezzatura di McCoy, e terminare l'avventura, solo nella versione su dischi). Prendete la siringa ipodermica e il bisturi dal tavolo a destra, uscite e prendete il seghetto per metalli. Tornate sul ponte della nave e utilizzate il seghetto sulla trave a sinistra: tornate sul piano dell'infermeria per puntellare il soffitto con il moncone di trave vicino ai detriti, quindi utilizzate i phaser sui rottami. Adesso potrete finalmente utilizzare il secondo ascensore. Prendete il cavo che cade dal soffitto e scendete al livello del teletrasporto per recuperare il secondo cavo nel corridoio, quindi proseguite per la sala macchine. Utilizzate i phaser sui detriti davanti al fuoco e raccogliete il generatore a fusione portatile che è nascosto sotto di questi; entrate nella stanza di sinistra, collegate i due cavi alle bocchette laterali e alla scatola di derivazione al centro del pavimento. Aprite l'armadietto a sinistra, utilizzate la siringa sulla bomboletta di lubrificante e prendete il giornale della sala macchine nello scomparto di sotto. Tornate di fronte alla porta d'ingresso del ponte di comando ausiliario. Aprite il pannello a destra della porta (utilizzate Kirk), utilizzate la siringa piena di lubrificante e liberate gli ingranaggi dai rottami presenti all'interno. Entrate nella sala e raccogliete il giornale di bordo sul pavimento a destra, quindi utilizzatelo insieme al giornale della sala macchine nello slot del terminale a destra. Ordinate a Spock un controllo del computer di bordo, a sinistra dello schermo principale; scendete in sala macchine e settate il flusso di energia della scatola di derivazione come suggerito dall'ufficiale scientifico: tornate nella sala di comando ausiliaria, quindi unite il tricorder di Spock e quello di McCoy al computer e ordinate a Spock di utilizzare il terminale di sinistra per alzare immediatamente gli scudi; sarete salutati dal capitano di un vascello mascherato Elasi al quale dovrete promettere (2) la liberazione dei compagni prigionieri in modo da poter prendere tempo. Finita la conversazione ordinate a Spock di abilitare il teletrasporto in modo da poter utilizzare il generatore portatile; tornate in sala teletrasporto e collegate il generatore al pannello rosso a sinistra della porta d'ingresso, chiedete a Spock di esaminare i controlli e tornate nella sala di comando secondaria. Esaminate molto attentamente tutti i comandi centrali del pannello di controllo in modo da determinare il danno al ponte di lancio dei siluri. Tornate alla sala teletrasporto e spedite l'ufficiale di complemento a liberare il meccanismo di lancio, quindi tornate in sala di comando. Pronti a salutare la nave Elasi con il comunicatore, fingendo di stare al gioco, dovrete invece abbassare gli scudi e sparare velocemente un paio di siluri in direzione del vascello pirata (utilizzando Kirk sul computer centrale). A questo punto incontrerete quella vecchia conoscenza a cui aveva accennato il comandante Elasi, al comando di una falsa Enterprise, giusto in tempo per ingaggiare una difficile battaglia; cercate di abbattere per prima la falsa nave della Federazione, quindi concentratevi sui due vascelli pirata e, una volta disintegrati, sarete pronti per le meritate congratulazioni da parte del comando stellare!



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Netscape - [Computer One Network]

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Location: http://www.computerone.it

What's New! What's Cool! Handbook Net Search Net Directory Software

network

COMPUTERONE®

http://www.computerone.it

Sono gia' oltre 30.000 gli utenti che collegandosi con il nostro dominio ne permettono il continuo sviluppo. Sono infatti state aggiunte nuove aree quali quella dedicata agli Accessori e quella dedicata al Family Software ed alle utility. Ecco alcuni esempi:

MODEM FAX USROBOTICS
SPORTSTER WINMODEM 28800 INTERNO

strumento ideale per chi utilizza trasmissioni modem o fax con supporto di Windows. Questo apparecchio prodotto dalla nota sa Americana, si colloca ai vertici del mercato per la sua alta nologia e precisione. Semplicissimo da utilizzare, non richiede essun tipo di settaggio esterno. Il programma fornito prevede un otest del computer e del sistema utilizzato (anche WINDOWS 5) e il modem viene autoconfigurato. Le Rom interne sono predioste per un auto-aggiornamento da 28.800 a 33.600 GRATUIO. E' sufficente collegarsi alla BBS UsRobotics (istruzioni allega-). Caratteristiche tecniche: Permettere di ricevere e spedire fax che mentre si utilizzano altre applicazioni. Supperta lo standard reale ITU-T V.34 a 28.8 Kbps, V32 bis a 14.4 Kbps. mpatibile con tutti gli standard universali V.34,V.32bis, V.32, 22bis, bell212A /V.22, V.23, V.25 e bell 103/V.21. Controllo di ore V.42/MNP 2-4 e compressione dati V42bis/MNP 5 per formances fino a 115.2 Kbps! Supporta fax di classe I e 2 7 a 14.4 Kbps, V.29 a 9600 bps e V.27 ter a 4800 bps uppo III. Help screen direttamente su computer.

L. 295.000 iva inclusa

MODEM FAX USROBOTICS
SPORTSTER VOICE 28.8/33.6 Kbps + PERSONAL VOICE MAIL

Un altro prodotto ad alta tecnologia corredato da un sistema voice Full Duplex (gli utenti parlano ed ascoltano senza interruzioni) . Contiene inoltre il sistema PERSONAL VOICE MAIL con multiple pailboxes personalizzate che consente di riceve messaggi direzionandoli a diverse mailboxes grazie alla pressione dei tasti telefonici. Riconoscimento automatico dei fax,voci o dati in arrivo, diverse suonerie avvertono dell'arrivo dei fax,voci o dati. Il sistema "FAX SU RICHIESTA" permette agli utenti chiamanti di selezionare le preferenze grazie ad un menu' semplicissimo. Possibilita' di ascolto e registrazione dei messaggi tramite il proprio telefono o attraverso casse e microfoni esterni. Caratteristiche tecniche: Permettere di ricevere e spedire fax anche mentre si utilizzano altre applicazioni. Supperta lo standard reale ITU-T V.34 a 28.8 Kbps, V32 bis a 14.4 Kbps. Compatibile con tutti gli standard universali V.34,V.32bis, V.32, V.22bis, bell212A /V.22, V.23, V.25 e bell 103/V.21. Controllo di errore V.42/MNP 2-4 e compressione dati V42bis/MNP 5 per performances fino a 115.2 Kbps! Supporta fax di classe I e 2 V.17 a 14.4 Kbps, V.29 a 9600 bps e V.27 ter a 4800 bps Gruppo III. Help screen direttamente su computer. Monta una seriale veloce tipo UART 16550. Richiede Windows (3.x o 95).

L. 389.000 iva inclusa

Document Done

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

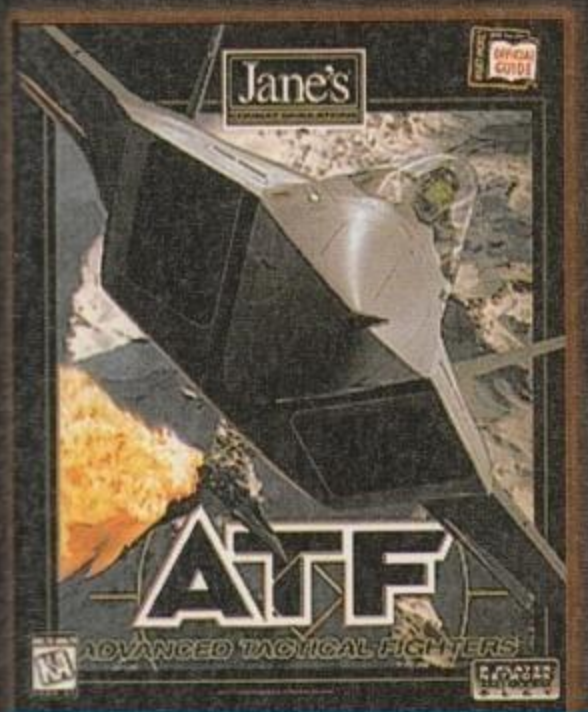
BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

Vendite per corrispondenza tel. 051-343504

EARTHSIEGE 2

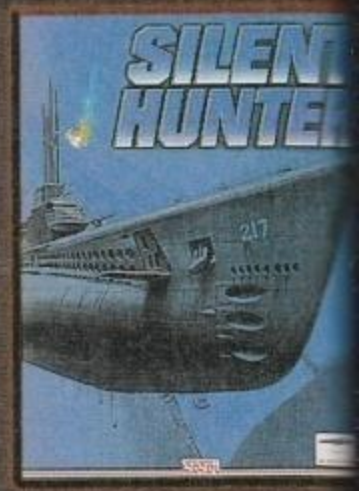
L. 99.000

Duke Nukem 3D



L. 109.000

L. 119.000



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

H T M L

Il linguaggio per creare pagine WWW su Internet. Un'analisi dei principali elementi del linguaggio di formattazione Hypertext Markup Language che ha contribuito non poco allo del WWW e del boom di Internet, grazie anche alla sua estrema semplicita' di uso.

LIBRO in italiano 9.500

POSTA ELETTRONICA E FTP

Posta elettronica con Eudora e trasferimento files con WS-FTP, la possibilita' di recuperare informazioni e programmi in maniera anonima da ogni parte del mondo e le potenzialita' intrinseche di Eudora, che hanno portato un gran numero di persone ad utilizzarlo quasi quotidianamente per interscambi di messaggi personali e professionali.

LIBRO in italiano 9.500

WWW E MOSAIC

La navigazione su internet con MOSAIC, l'analisi nel dettaglio di uno dei piu' famosi browser utilizzati su Internet.

LIBRO in italiano 9.500

TELNET

I servizi Internet in Windows Telnet, il primo servizio di Internet che consente il collegamento da una postazione di lavoro locale ad un qualsiasi computer connesso alla rete.

LIBRO in italiano 9.500

ARCHIE E STRUMENTI DI RICERCA

Analisi di alcuni client per Windows quali WS-Finger, Ws-Ping, Ws-Archie, come reperire su Internet le informazioni utili al proprio lavoro, che sono sparse per il mondo!

LIBRO in italiano 9.500

NEWSGROUP

La consultazione dei forum di discussione su Internet, un'analisi attenta delle potenzialita' e delle problematiche correlate alla diffusione delle news.

LIBRO in italiano 9.500

GOPHER

La ricerca delle informazioni nella biblioteca virtuale con Gopher, il programma che ha dato una una notevole spinta all'ingresso dell'informazione multimediale su Internet.

LIBRO in italiano 9.500

WWW E NETSCAPE

La navigazione su Internet con Netscape. Tutte le nozioni base per un corretto uso del programma di navigazione piu' utilizzato nel mondo Internet.

LIBRO in italiano 9.500

E' FACILE INTERNET

Questo libro fornisce tutti gli strumenti per apprendere a navigare in Internet: un efficace corso ampiamente illustrato con esercizi passo dopo passo, il software per effettuare la connessione ed un ACCREDITO ASSOLUTAMENTE GRATUITO per la durata di 15 giorni per gentile concessione di TELNET. Include un Disco contenente tutto il necessario per i collegamenti e la gestione della posta.

LIBRO in italiano 29.000

CREARE UN SERVER INTERNET CON WINDOWS NT

Norme, consigli e strumenti per implementare il proprio server, richieste hardware e software, amministrazione di un sistema. Contiene un CDROM con il software completo per creare un server Internet Windows Nt per il WWW .

LIBRO in italiano 39.000

CREARE UN SERVER INTERNET CON UNIX

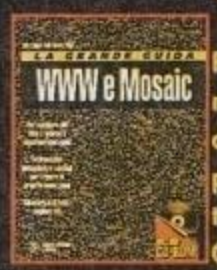
Norme, consigli e strumenti per implementare il proprio server. Elemnti di base di Internet e nozioni sulla sicurezza. Impostazione ed amministrazione del sistema. Include un CDROM contenente LINUX e tutto il necessario per costruire un server INTERNET.

LIBRO in italiano 49.000

USARE SUBITO HTML

Acquisire in breve tempo i concetti di base del linguaggio HTML, creare documenti HTML di grande impatto visivo, collegare le pagine create ad altri siti Internet. Quasi 200 pagine!!

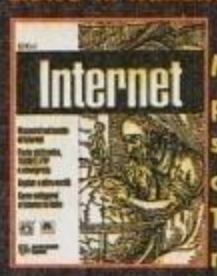
LIBRO in italiano 29.000



GRANDE GUIDA WWW e MOSAIC

Per navigare nel Web e trarne il massimo vantaggio, informazioni dettagliate e consigli per creare le proprie homepage, gli indirizzi di tutti i migliori siti,contiene un CDROM con gli strumenti necessari per destreggiarsi nel WEB compresa una versione completa di ENHANCED MOSAIC OLTRE 800 PAGINE!!

LIBRO in italiano 95.000



INTERNET

Muoversi nel mondo di Internet posta elettronica,; Telnet, Ftp e newsgroups, gopher ed altre novita' come collegarsi ad Internet in Italia Tutto quello che devi sapere per navigare in Internet. Quasi 500 pagine!

LIBRO in italiano 65.000

E' FACILE WWW e NETSCAPE 2

Come utilizzare Netscape 2, navigare nel Web, individuare rapidamente le Homepage piu' interessanti con le funzioni Bookmarks e History visualizzare immagini e filmati ed ascoltare clip audio, il tutto rapidamente e senza alcun sforzo!!

LIBRO in italiano 29.000

USARE NETSCAPE

I concetti di base di Internet e di Netscape, utilizzare Netscape per E-mail, newsgroups, FTP, Telnet e Gopher, elenco completo dei siti Internet interessanti, installare e configurare NETSCAPE NAVIGATOR. Tutte le versioni del programma per Windows, Macintosh e X-Windows Motif. 3 livelli di apprendimento per principianti, intermedi ed esperti. OLTRE 300 PAGINE!!

LIBRO in italiano 49.000

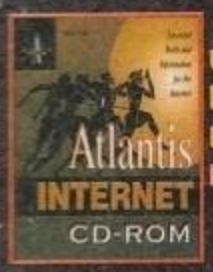
Vendite per corrispondenza tel. 051-343504

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !



ATLANTIS INTERNET
Una raccolta completa di tutte le utilities necessarie per navigare su Internet.
PC CDROM 59.000

EXPRESS NETSUITE + NETSCAPE 2.0
Include il miglior navigatore per Internet NETSCAPE 2.0 con registrazione e manuale ed una serie di utilities dedicate alla gestione di Internet quali: Surfwatch, Internet Phone, Microfono multimediale per PC e molti "plug-ins" per Netscape: VR Scout, Real Audio, Shockwave, Acrobat Reader, WebShow, VDOlive. Il tutto compatibile sia per PC cheper Macintosh!.
PC CDROM/MAC CDROM 89.000

INTERNET MANIA
Dalla Corel un prodotto indispensabile per tutti gli appassionati di Internet. Contiene 8 utilities: Web page Update notifier che permette di rilevare i cambiamenti dei siti abitualmente visitati, Lycos Web Search, che permette di semplificare le ricerch di oltre 400.000 siti grazie ad una comoda interfaccia "punta/clicca, Web Catalog, un elenco aggiornatissimo di quasi mezzo milione di siti Internet, News Scan, che permette la ricerca in Usenet tra oltre 10.000 newsgroups ed oltre 100.000 messaggi inviati ogni giorno, COREL FTP, un fantastico programma di accesso via FTP, Personal Web server per monitorare gli accessi alle singole pagine, Home page author, per editare le pagine in HTML. RICHIEDE WINDOWS 95.
PC CDROM 59.000

INTERNET TOOLS
Dalla Infomagic una raccolta completa di utilities per Internet e server Internet: CMU e MIT SNMP per Unix, gestione e sicurezza per Unix, Daemons Network per Unix (ftpd, gated, routed, named e bind), Lan pocket monitor per Unix, implementazioni SLIP e PPP per Unix ecc.
PC CDROM 36.000

JAVA
Il programma completo dedicato alla creazione ed allo sviluppo di pagine WEB .
PC CDROM 59.000

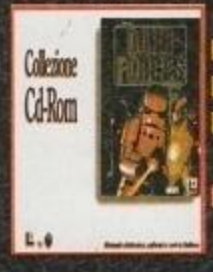
JAVA STARTER KIT
Il programma completo per editare pagine web con l'evoluto linguaggio JAVA della Symantec. Contiene il Symantec Cafe' Lite e il Java Developers Kit 1.0. Compatibile con Windows NT e Windows 95.
PC CDROM 149.000

NETSCAPE 2.0
Il programma di navigazione piu' utilizzatyo in assoluto si Internet ora in versione ufficiale con manuale e licenza
PC CDROM/MAC CDROM 59.000

LOST IN TIME 1 e 2
In versione economica con MANUALE E SOFTWARE IN ITALIANO
PC CDROM 47.000

TIE FIGHTER COLLECTOR
In versione economica con MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 47.000

WING COMMANDER 3
In versione economica con MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 47.000



DARK FORCES
In versione economica con MA LE, SOFTWARE E PARLATO IN IT NO
PC CDROM 47.

WOODRUFF
In versione economica con MA LE, SOFTWARE E PARLATO IN IT NO
PC CDROM 47.

INCA 2
In versione economica con MA LE, SOFTWARE E PARLATO IN IT NO
PC CDROM 47.

WARCRAFT 2
Finalmente disponibile la vers completamente in italiano, sia g che manuale!!
PC CDROM 95.

DIVE
THE CONQUEST OF SILVER E
Una incredibile avventura in ambientata in un antico cove pirati situato nelle profondita' abissi marini. Riuscirai a sopr vere alle insidie ed alle aspre b glie che dovrai superare cont creature sottomarine? R.H. 486DX2 + 8
PC CDROM 66.

COMMAND & CONQUER + WARCRAFT 2 TOOL DISK
Un CD che comprende: 27 n livelli multiplayer, 17 nuovi l single player ed una serie di uti per C&C; 42 nuove mappe in si player, 59 nuove mappe in mu player ed una serie di utilities Warcraft 2.
PC CDROM 49.

Vendita per corrispondenza tel. 051-343504

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

ABUSE

Una azione sfrenata a 360° ! Scienziati militari hanno condotto diaboligi esperimenti per creare incredibili creature mutanti. Tu sei l'unico che puo' impedirne l'invasione. A tua disposizione un arsenale completo. Una speciale utility ti permette di creare nuovi livelli, dovrai distruggere muri e pavimenti per scoprire stanze segrete, Opzione multiplayer NETWORK per 8 giocatori. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 99.000

WORMS REINFORCEMENTS

Il data disk contenente tutti i drivers per il suporto Network e modem. Nuove colonne audio stereo, nuove armi e munizioni, utility per personalizzare la grafica, oltre 15 nuove opzioni di gioco, oltre 20 nuovi scenari e tanto altro ancora!! Richiede il programma originale Worms. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 39.000

CHAMPIONSHIP MANAGER 2 SPAGNA LEAGUE

Il miglior manageriale di calcio ora con tutte le squadre del campionato Spagnolo.

PC CDROM 69.000

CHAMPIONSHIP MANAGER 2 BELGIO e OLANDA LEAGUE

Il miglior manageriale di calcio ora con tutte le squadre dei campionati Belga ed Olandese

PC CDROM 69.000

POCAHONTAS

Il favoloso storybook animato dedicato all'ultima eccezionale creatura della Disney Interactive: POCAHONTAS. Un film interattivo caratterizzato da una grafica semplicemente eccezionale. Il cd contiene sia la versione per PC che quella per Mac. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM/MAC CDROM 119.000

PGA EURPEAN TOUR

Dalla ECA la miglior simulazione di golf ambientatia sugli scenari Europei. R.H. 486DX50 + 8MB

PC CDROM 99.000

TORIN'S PASSAGE

Finalmente la versione completamente in Italiano di una delle piu' belle avventure con grafica stile cartone animato.

PC CDROM 99.000

TIMEGATE

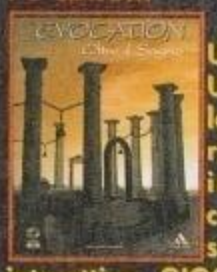
La versione completamente in Italiano di una delle avventure che si prospettano come best seller dell'anno.

PC CDROM 99.000

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/96

Potrai finalmente gareggiare insieme alle migliori squadre e ai piu' grandi giocatori d'Europa. Tutto secondo i nuovi regolamenti della Uefa Champions League. La simulazione piu' realistica della competizione. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

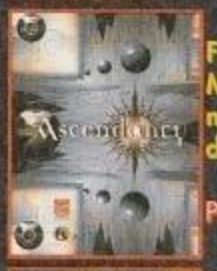
PC CDROM 79.000



ECOCATION - OLTRE IL SOGNO

Un'avventura attraverso i secoli. Una sfida a tutte le tue abilita'. La lotta contro Pan, il mago dell'esoterismo. La scoperta di un mondo incantato. Un'avventura completAmente digitalizzata che supera le caratteristiche di un film interattivo. GIOCO E MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX2 + 8MB

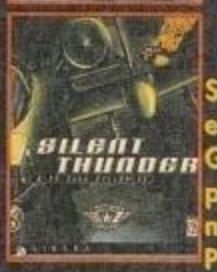
PC CDROM 119.000



ASCENDANCY

Finalmente la versione COMPLETAMENTE IN ITALIANO (gioco + manuale) di uno dei migliori giochi di strategia ambientati nello spazio.

PC CDROM 129.000



SILENT THUNDER A10 - Tank Killer 2

Sicuramente dalla Sierra non poteva essere altro che un capolavoro! Grafica renderizzata mai vista prima su un simulatore di volo. 24 missioni ambientate nel Golfo Persico, Colombia e Korea, 10 diversi tipi di aerei, 14 tipi di armamenti bellici, visuali di gioco illimitate, grafica 3D ultradettagliata grazie alle tecnologie 3D SPACE. R.H. 486DX2 + 8MB (consigliato Pentium).

PC CDROM 129.000

MEGAPACK 3 VOL. 5

Una nuova compilation contenente TERMINAL VELOCITY, FLIGHT UNLIMITED, PRIMAL RAGE, PINBALL FANTASIES DELUXE, JAGGED ALLIANCE, FX FIGHTER, WARLORDS 2 DELUXE, GREAT NAVAL BATTLES 4, POOL CHAMPION, ENTOMORPH.

PC CDROM 85.000

JUNGLE BOOK

Grazie a questo strumento interattivo, entrerete immediatamente nel magico mondo della giungla dove Mowgli ed i suoi amici necessitano del vostro aiuto. SCENE DIGITALIZZATE DIRETTAMENTE DAL FILM. r.h. 486DX2 + 8MB + WIN.

PC CDROM 99.000

HERETIC SHADOW OF THE SERPENT RIDER

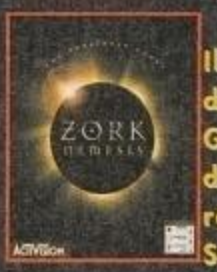
Il gioco non necessita di alcun commento. Include inoltre 2 nuovi episodi: THE OSSUARY e THE STAGNANT DEMESNE. Supporta fino a 4 giocatori collegati via network e via modem. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 95.000

RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES

Dalla Sierra uno spettacolare gioco di strategia basato sullo sviluppo delle civilta' del passato. Egitto, Grecia, Persia-Mesopotamia, Nord Europa, Cina ed India saranno le terre in cui dovrete far nascere e sviluppare il vostro popolo sia sotto un aspett civile che scientifico che militare, interagendo con migliaia di fattori ispirati alla realta' storica. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 119.000



ZORK NEMESIS

Il seguito di Return to Zork: una delle migliori avventura del 1995. Grafica ed awione sono state incredibilmente implementate. Visuale in rotazione completa a 360 gradi. Sicuramente un best seller. R.H. 486DX2 + 8MB

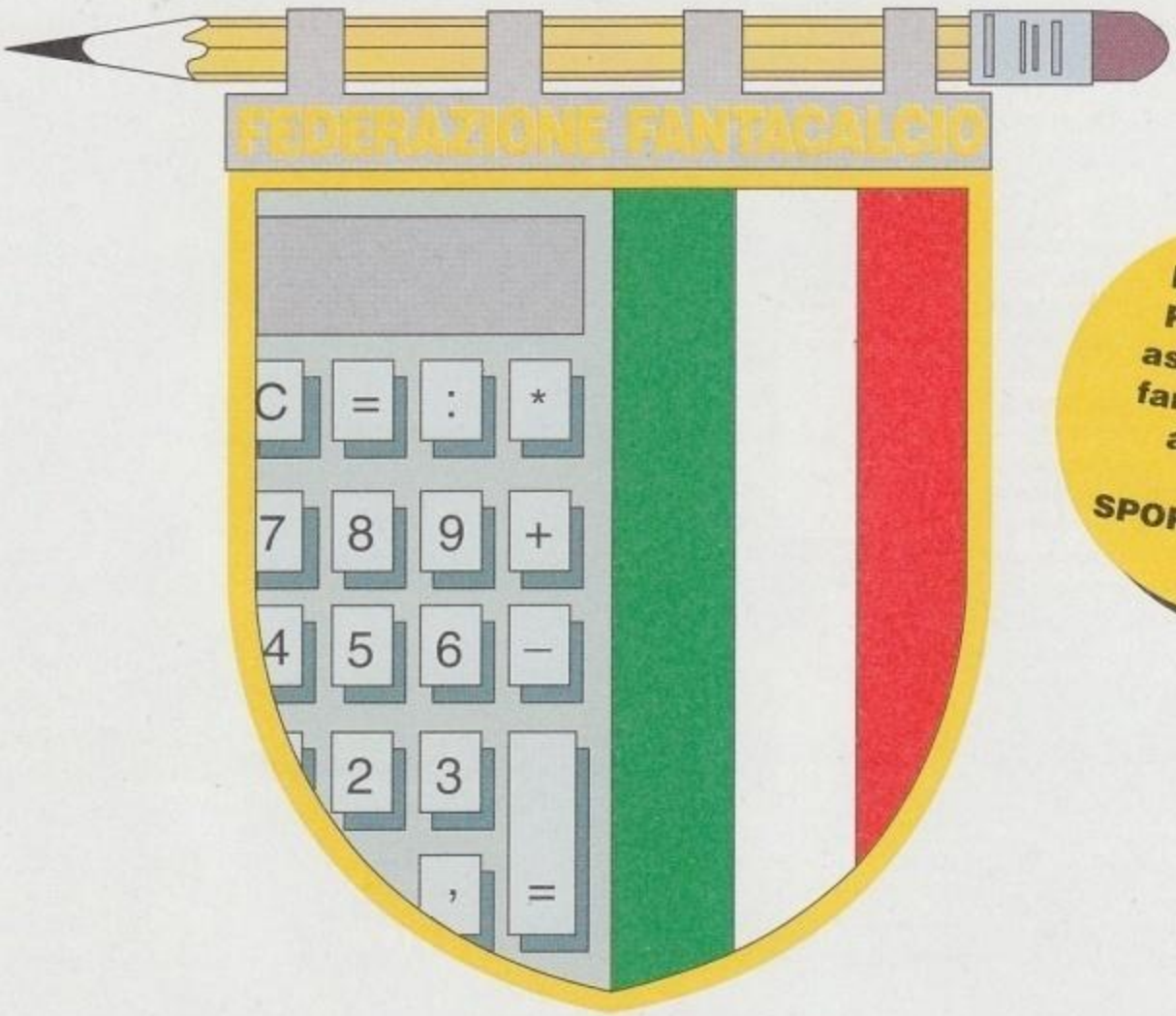
PC CDROM 99.000

Vendite per corrispondenza tel. 051-343504

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAMPIONI!



La Federazione FantaCalcio aspetta tutti i fantallenatori a Genova allo SPORTSHOW 96

Il FantaCalcio saluta i Campioni di Lega

e li invita a partecipare alle Fantacoppe 1996/97

http://www.oldgamesitalia.net/ Informazioni: F.F.C. tel. 02-313166 fax 02-33 http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

Anche questo mese, ZETA vi presenta una sezione enorme di gabole che speriamo possano accontentare i gusti di tutti i lettori. Ovviamente, se scoprite un codice, un trucchetto o una gabola esadecimale, non potete non spedircela al solito indirizzo (S.O.S. Gabole, via Aosta 2, 20155 Milano) o faxarla (02/33104726) per ottenere gloria e onori vita natural durante!

DESCENT 2

PC CD-ROM

Potevano mancare i codici per il nuovo, eclatante gioco della Interplay? Sicuramente no, quindi preparatevi a gabolare alla grande! Questi codici vanno inseriti durante una partita.

ALIFALAFEL	Vi fornisce tutti gli accessori
PIGFARMER	Restringendo la finestra di gioco, compare un volto sullo sfondo
BITTERSWEET	Effetto warp
GOWINGNUT	Il guide-bot inizia a sparare ai nemici
GODZILLA	Permette di distruggere i nemici semplicemente toccandoli
SPANIARD	Distrugge tutti i nemici del livello; usato una seconda volta uccide anche boss di fine livello; usandolo ancora si distrugge il guide-bot
FREESPACE[x]	Permette di saltare al livello [x], da 1 a 24; non funziona per i livelli segreti
ALMIGHTY	Invulnerabilità
LPNLIZARD	Tutte le armi acquistano l'abilità di seguire il bersaglio (homing)

Di seguito segnaliamo un parametro aggiuntivo con cui lanciare il gioco da prompt di DOS:
descent2 -superhires

Questo vi permette di giocare fino alla risoluzione di 1280 x 1024.

QUAKE

PC

Questi trucchetti funzionano con la versione shareware di *Quake*, la stessa che vi abbiamo presentato il mese scorso. Probabilmente non sono vitali per concludere i pochi livelli, ma vi consentono di ottenere qualche "effetto speciale". Per inserire i codici, premete ESC per passare alla console di controllo del demo, scrivete "AB" e quindi premete TAB per completare il comando.

GOD	Modalità GOD, ovviamente!
STATUS	Mostra lo stato del gioco
FLY	Vi permette di volare
NOCLIP	Vi permette di passare attraverso i muri
KILL	Riinizia il livello
BIND	Vi consente di ridefinire i tasti
RECORD	Salva un demo delle vostre gesta
SV_GRAVITY	Aumenta/diminuisce la gravità

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLACKTHORNE

PC CD-ROM

La versione CD-ROM di *BlackThorne* possiede dei codici per i livelli diversi da quella per dischetti. Ovviamente ZETA non poteva rimanere impassibile e li pubblica appena trovati.

Livello 1	DBQ7
Livello 2	FBWC
Livello 3	QP7R
Livello 4	WJTV
Livello 5	L8VJ
Livello 6	ZS9P
Livello 7	XJSN
Livello 8	CGDM
Livello 9	PBKT
Livello 10	GSG3
Livello 11	BMHS
Livello 12	Y4OJ
Livello 13	TNLQ
Livello 14	NRLF
Livello 15	MJXG
Livello 16	K3CH
Livello finale	FMWY

ANOTHER WORLD

PC - AMIGA

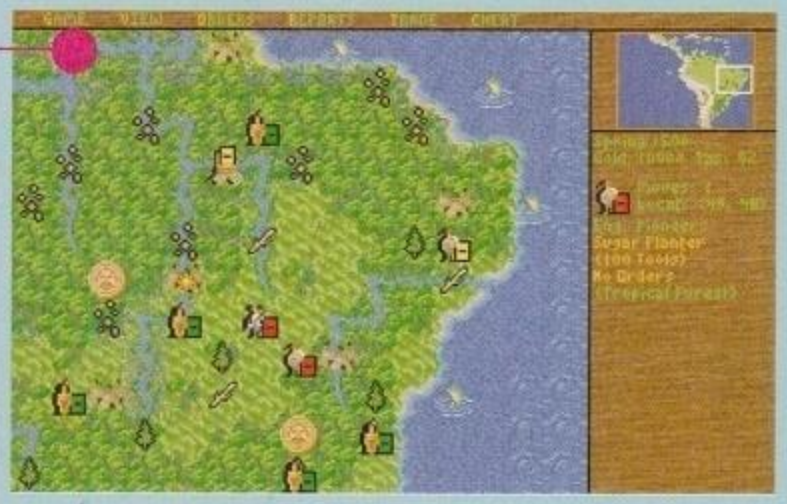
Numerosi lettori ci hanno richiesto negli ultimi tempi i codici di *Another World*, in particolare della versione inglese di questo mai dimenticato platform. I codici dei vari livelli sono:

LDKD	HTDC	CLLD
FXLC	KRFK	KLFB
XDDJ	LBKG	KLFB
TCCT	DDRX	TBHK
BRTD	CKJL	HRTB
HBHK	JCGB	HHFL
TFBB	TXHF	JHJL

COLONIZATION

PC - MAC

La versione 3.0 di *Colonization* contiene un'interessante gabola. I colonizzatori più abietti e scorretti devono premere i tasti [ALT] + [W][I][N], quindi premere i tasti [Shift] [illegible]ERTYUIOPASDFGHJKL in sequenza



durante una partita per ottenere successo e gloria senza pari.

Alternativamente, potete gabolare molto più sporco utilizzando un editor esadecimale: modificate, in un salvataggio, le locazioni:

0008E8 in FF,
0008E9 in FF
0008EA in FF.

CORRIDOR 7

PC CD-ROM

Anche per *Corridor 7* è uscita la versione CD-ROM che, oltre a una serie di livelli aggiuntivi, possiede delle gabole ben diverse dalla versione dischetti. Durante una partita, invece di inserire i codici pubblicati in uno dei primi numeri di ZETA, premete i tasti [W][A][X] per ottenere 200 colpi, 100 cariche aliene; 25 mine e la mappa completa.

HEXEN

Nonostante la mega soluzione pubblicata all'inizio dell'anno, molti lettori continano a chiederci i codici della versione definitiva di *Hexen*. Non vogliamo sicuramente deluderli, quindi ecco i codici:

SATA	God Mode
NRA	Tutte le armi
INDIANA	Vi fornisce il pieno di tutti gli oggetti magici
MAPSCO	Mappa completa
LOCKSMITH	Per avere tutte le chiavi del livello
CASPER	Per passare attraverso i muri
SHERLOCK	[illegible]

ATTENZIONE!

Zeta non si prende nessuna responsabilità sui danni software e hardware che possono essere causati dall'utilizzo di programmi come il "Debug" del DOS. Seguendo le nostre indicazioni fedelmente non potrete rovinare i programmi installati, poiché vengono modificati soltanto i file dei salvataggi e non gli eseguibili; tuttavia l'uso scorretto del Debug può portare a spiacevoli effetti sui vostri giochi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WHERE	Mostra le vostre coordinate
VISIT[xx]	Salta al livello [xx]
SHADOWCASTER[x]	Classe 0, 1 o 2 (mago, chierico o guerriero)
BUTCHER	Elimina tutti i mostri del livello
INIT	Riinizia il livello
CONAN	Tutte le armi
~[xy]	Riproduce la traccia audio [xx]

MASTER OF ORION

PC

In seguito alle pressanti richieste dei nostri lettori, pubblichiamo non una, ma ben due gabole diverse per lo stupendo *Master of Orion*. Il primo è un trucchetto classico da utilizzare durante una partita, mentre il secondo prevede l'utilizzo del Debug.

Iniziamo dal primo; digitate:
[Alt] + GALAXY - Diventerete i dominatori della galassia
[Alt] + MOOLA - Sposterete il livello temporale
Altrimenti, caricate da DOS il file del salvataggio (ad esempio, GAME1.SAV) e digitate:

nGAME1.SAV
l
e 7514 40 4B 4C 00
w
q
Disporrete ora di un sacco di soldi!

MIGHT AND MAGIC IV

PC

Quando siete in una delle città principali, troverete sicuramente uno degli specchi magici: utilizzando questi specchi, potrete teletrasportarvi, oltre che nelle locazioni "normali", anche in alcuni siti davvero interessanti:

LORD XEEN	Per incontrare Xeen
BOGUS	Come sopra
COUNT DU MONEY	Per raggiungere il Dragon's Lair
SHOWTIME	Mostra la sequenza finale
SHANGRI-LA	Vi porta in una città molto particolare
I LOST IT	Vi consegna la spada magica

MORTAL KOMBAT 3

PC CD-ROM

Qualche mese fa abbiamo pubblicato i codici necessari per partire, da prompt di DOS, con alcuni personaggi speciali. I nostri "agenti" hanno scovato gli altri codici, che pubblichiamo prontamente!

Lottatori più piccoli	MK3 54321
Lottatori volanti	MK3 1111
Lottatori più "cicciotti"	MK3 8888
Lottatori più alti	MK3 12345
Modalità turbo	MK3 8000
Modalità rallentata	603015
Smoke 1 MK3	666
Smoke 2 MK3	0666
Boss finali MK3	1000000
Colpi senza sangue	MK3 NOBLOOD
Colpi con schizzi di sangue	MK3 BLOOD
Disattiva Fatality	MK3 NOVIOLENCE
Attiva Fatality	MK3 VIOLENCE

PICCOLA GUIDA AL DEBUG DEL DOS

Alcune gabole riportate in queste pagine presuppongono l'utilizzo del comando "Debug" dell'MS-DOS, un semplice programma che vi permette di dare un'occhiata all'interno dei file in ambiente DOS. Naturalmente con questa piccola guida non pretendiamo di spiegarvi tutte le funzioni di questo programma, ma solo di capire come modificare i salvataggi di alcuni giochi utilizzando le nostre gabole, partendo dal presupposto che abbiate una minima conoscenza dell'MS-DOS.
Per prima cosa, dovrete entrare nella directory del gioco indicato e, eventualmente, nella directory contente il salvataggio.
Ovviamente vi consigliamo di effettuare una copia di backup del file in questione, per precauzione nel caso che qualcosa andasse storto (basta scrivere "Copy nomefile.ext nomefile.bak"). Infatti a volte capita che escano diverse versioni dello stesso gioco, e che la gabola funzioni correttamente solo su una di queste. Dopodiché dovrete lanciare il programma di debugging scrivendo:

DEBUG

A seconda della versione del DOS installata, può apparire una lineetta ("-") o un segno di maggiore (">"). A questo punto dovete caricare in memoria il salvataggio, scrivendo:

Nnomefile.ext
L

dove "nomefile.ext" è il nome del salvataggio (non devono esservi spazi tra "N" e il nome del file).
Dopodiché dovrete digitare una serie di comandi di edit, scrivendo ad esempio:

E XXXX FF FF F7

con questo comando modificherete le tre celle di memoria a partire dalla XXXX. Infine non vi resta che salvare il file su Hard Disk e uscire dal Debug, digitando:

-W
-Q

A questo punto potrete caricare il gioco e verificare se l'esperimento è riuscito o meno. Se va tutto bene, potrete godervi i frutti della gabola; se invece notate cose strane (come ad esempio cifre negative, blocchi strani nel programma oppure anche nessun cambiamento nei valori indicati) vi conviene uscire subito dal gioco, cancellare il file modificato e recuperare la copia di backup (scrivendo "Rename nomefile.bak nomefile.ext").

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S. mail

Questo mese, vista la scarsezza di fax e lettere (evidentemente le soluzioni Classic stanno funzionando a dovere!), diamo un'occhiata alle E-Mail di Internet, che invece continuano ad arrivare. Abbiamo pensato di rispondere sulla rivista perché molte persone utilizzano Internet a scuola, al lavoro o in università, con indirizzi E-Mail generici, quindi non possono recuperare una eventuale risposta diretta.

PHANTASMAGORIA

Stranamente, sono arrivate delle richieste anche per questo film interattivo della Sierra, cosa che sinceramente avremmo ritenuto davvero improbabile. Gianni di Bologna ci chiede: «[...] Come devo fare per accendere la lanterna? Ho trovato i fiammiferi, ma non so come usarli [...]». Come succede spesso in questo genere di giochi, il problema non è "cosa fare", ma "come farlo". In questo caso, basta scendere nella cantina, sollevando il tappeto e aprendo la botola nello sgabuzzino con il ferro trovato nel camino, per accendere automaticamente una fonte di illuminazione.

DEATH GATE

Luigi Crimignola ci chiede notizie su questa avventura della Legend: «[...] Sono arrivato alla fine del gioco ma non riesco a superare l'immagine riflessa del protagonista [...]». Beh, la soluzione è abbastanza semplice: devi lanciare l'incantesimo Self Immolation sul doppione, creandolo però al contrario, ovvero mettendo la runa di destra a sinistra e viceversa.

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Giovanni, detto "Gerry", ci chiede «[...] Sono bloccato all'inizio del gioco, perché non riesco a prendere il cappello del mendicante, dove reputo ci siano le monetine che mi servono per andare nella metropolitana [...]». Devi per prima cosa rubare il biglietto rosso dalla tasca del tizio seduto al bar (si vede poco, a dire il vero). Dopodiché devi andare al banco dei pegni in cui potrai cambiare il biglietto appena "preso" per una macchina fotografica. Devi poi caricarla tramite la presa di corrente nella roulette-snackbar e poi utilizzarla per abbagliare con il flash il mendicante e potergli prendere il cappello, che effettivamente contiene degli oggetti molto importanti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EYE OF THE BEHOLDER 1 2 E 3

Sandro Bortoluzzi ci chiede aiuto non per un gioco, ma ben per tre, ovvero la trilogia completa di *Eye of the Beholder*: «[...] Non riesco a uccidere il Beholder in quanto non ho trovato la Staff of Sylvias, che il mago oscuro afferma essere l'unica arma in grado di far ciò. In particolare ho trovato solo 6 oggetti di pietra per attivare i portali (pugnale, ciondolo, collana, anello, scettro e globo) e non riesco a trovare la croce e la gemma. In *Eye of the Beholder 2* sono bloccato davanti all'ingresso del labirinto di medusa, ho solamente cinque scudi e non riesco a rintracciare il sesto. Infine in *Eye of the Beholder 3* mi trovo nella gilda dei maghi, davanti al pilastro di pietra con quattro serrature e tre chiavi: ottone, cristallo e di rubino. Mi manca la chiave di rame che ho trovato nel livello subacqueo inferiore, ma che ho già utilizzato per aprire una porta nello stesso livello [...]». Nel primo episodio, devi salvare il Re dei Nani, portando la pozione che si trova al settimo livello e ritornando all'accampamento stesso dei nani, in modo da ricevere in cambio la Staff of Sylvias. Purtroppo, non posso aiutarti per il secondo episodio, perché non mi dici dove hai trovato gli altri cinque scudi: posso solo tirare a indovinare. Il più difficile da trovare è dietro a un muro illusorio, che si trova in una grande stanza in un livello senza mostri. Infine, per quanto riguarda il terzo episodio, devi tornare al livello dove si trovavano le grate da cui emergono le punte, dirigerti verso est e cercare un muro illusorio (magari con il True Sight) per trovare un passaggio dietro cui si cela la chiave che ti serve.

MAGIC CARPET

Diversi lettori "naviganti" su Internet ci hanno richiesto trucchi e consigli su *Magic Carpet*; ad esempio, Giorgio ci fa sapere «[...] non riesco quasi a giocare... I nemici mi blastano immancabilmente dopo il quinto livello [...]». Beh, a parte i consigli pubblicati su ZETA 2, c'è una gabolina davvero interessante: basta digitare "i" e poi "ratty", quindi ALT+F1 per abilitare tutti gli incantesimi, ALT+F2 per aumentare il Mana, ALT+F3 per distruggere i nemici, ALT+F4 per eliminare tutti i palloni, ALT+F5 per radere al suolo i castelli, ALT+F6 per curarvi le ferite e ALT+F7 per massacrare tutte le creature presenti nel livello. Inoltre, premendo SHIFT+C potrete saltare al livello successivo.

ALONE IN THE DARK 2

«Aiuto, non so come andare avanti in *Alone in The Dark 2*»: Diego esordisce in questo modo per chiederci: «[...] come prendere l'amuleto che compare nella stanza di fianco alla camera da letto dove si mette la corona al busto bianco [...]». Devi combinare il vino con il veleno (entrambi si trovano in cucina), dopodiché devi posare per terra la bottiglia e aspettare che gli avversari stramazzino al suolo. Entra nella stanza, metti i due gettoni (che trovi utilizzando i 5 cent nella slot machine nei sotterranei) e poi rendi il doblone che si trova per terra. A questo punto, potrai salire e prendere l'amuleto, che ti trasporterà in un'altra parte della casa, prima inaccessibile.

SHADOW OF THE BEAST 2

Un lettore molto savio (modestamente...), indicandomi come "la persona più qualificata per rispondere al quesito", mi chiede «[...] ricordi la mitica saga di *Shadow of the Beast* (è una domanda retorica)? Ebbene, ho da anni tra le mani il secondo episodio e non l'ho MAI finito. Il discorso è semplice: ho capito più o meno cosa si deve fare ma, inevitabilmente, c'è qualche mostro o simile che mi ammazza. Vorrei quindi sapere se esiste un sistema per divenire invulnerabili. [...]». In effetti, esiste: appena inizia la partita, devi andare a destra, quindi parlare con la prima guardia e scrivere "TEN PINTS". In questo modo potrai disporre di energia infinita.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tecno mail

Ormai il computer è entrato in ogni casa, questo lo sappiamo tutti, e ciò è probabilmente un bene; mi accorgo però che per molti il computer non rappresenta un mezzo, ma uno status-symbol. Mi capita di frequente, infatti, di ascoltare in qualche luogo pubblico delle conversazioni nelle quali sento frasi come "...sì, ma il mio fa i 180 Mhz", "...e il mio ha la RAM a finestre con tende e davanzale", "il mio mi dice cose carine quando sono giù...", "il mio dice le preghiere prima di andarsene in logout"... Tutta roba da far impallidire il Nonno Multimediale.

a cura di Luca Bonacina

Caro Luca, sto per cambiare il mio computer e mi sto perdendo nel mare degli optional disponibili. Ho deciso di comprare un Pentium 133 con 16 MB di EDO RAM, ma sono ancora un po' perso riguardo alla scelta della configurazione della motherboard. Per questo vorrei dei chiarimenti per quello che riguarda i vari tipi di cache sincrona, asincrona e pipeline burst. Ciao e grazie.

Giuseppe Nisita (Lucca)

State lavorando bene, grande la copertina in gray-scale del numero di febbraio (siamo d'accordo anche noi! - N.d.R.). Vorrei sapere quanto migliora il benchmark della CPU Pentium 120 passando da cache asincrona a quella sincrona. Ciao a tutti.

Bruno Boccardo (via E-mail)

Purtroppo non sono riuscito ad avere disponibili i dati riguardo al computer di Bruno, e, anzi, colgo l'occasione per chiedere a tutti una mano a valutare le situazioni di ciascuno, allegando sempre alle lettere la configurazione esatta del vostro sistema. Le vostre domande mi permettono di parlare di un argomento che sembra divenuto di attualità nel momento in cui il mercato dei microprocessori sembra riposare sugli allori del Pentium di Intel.
L'avanzamento tecnologico dei microprocessori recentemente ha subito dei piccoli rallentamenti nella sua comunque inarrestabile corsa. Questo sta dando modo alle tecnologie parallele di colmare un po' dello svantaggio accumulato negli ultimi anni.
Tra queste sicuramente vi è la tecnologia che si occupa dello "stoccaggio" dei dati. Come abbiamo già avuto modo di dire precedentemente oggigiorno la velocità di risposta di una normale SIMM di tipo DRAM si misura in 70 nanosecondi (60 per il tipo EDO). Questo significa che se un Pentium 120 esegue una operazione ogni 10-11 nanosecondi, esso dovrà attendere 6-7 cicli di clock tra la richiesta di un dato e l'arrivo della risposta. In parole povere dovrà compiere a vuoto 6-7 operazioni prima di ottenere un dato richiesto , vanificando spesso la presenza di un processore potente come il Pentium.
Per ovviare a ciò, nei processori più moderni (dal 486 in poi), è stata inserita all'interno del processore stesso una piccola cache (grande circa 30-35 Kb), capace di contenere i dati più richiesti dal processore. Il vantaggio di risiedere nell'interno del processore è quello della maggior vicinanza ai registri e all'unità di calcolo, infatti, sebbene le informazioni viaggino quasi alla velocità della luce, più il percorso è breve e più si riducono gli stati di attesa. La cache inserita nei processori viene chiamata cache di "primo livello" o "1L".
Tutto ciò sembra non bastare alle moderne richieste degli applicativi e dei giochi sempre più esigenti dotati, per esempio, di animazioni grafiche. Per questo motivo è stata introdotta una seconda cache esterna al processore chiamata di "secondo livello" o "2L". Essa risiede fisicamente sulla scheda madre molto vicina al processore per limitare il più possibile le lunghe percorrenze dei dati sul bus.
La cache di secondo livello ha dei tempi di risposta di circa 15 nanosecondi. Questo permette un notevole incremento di prestazioni del processore nonostante la dimensione della cache sia tipicamente compresa tra i 256 e i 512 Kb, ma non sono lontani i tempi in cui vedremo motherboard provviste di cache di dimensioni superiori al Megabyte.
Non tutte le cache di secondo livello, tuttavia, sono uguali. Quelle di cui abbiamo parlato fin qua sono le cache asincrone, ossia che vanno a velocità diverse (chiaramente inferiori nel caso dei Pentium dai 90 Mhz in su) a quelle del processore, creando quindi i già descritti stati di attesa.
Di recente la tecnologia ha permesso di sfruttare cache di secondo livello con sincronie del clock uguali a quelle del processore, ossia in sincronia con lo stesso (da cui il nome). In questo modo il processore non deve compiere più operazioni a vuoto e la sua potenza viene sfruttata al massimo. La cache sincrona si riconosce anche dal fatto che essa è integrata in 2-3 grossi chip sul modulo SIMM, anziché nelle consuete file di piccoli chip uguali.
L'accesso burst (che significa "a raffica") è la capacità di alcuni chipset (per esempio il Triton di Intel) di fare un accesso ai dati leggendo anche le "parole" successive senza conoscerne l'indirizzo. Il gestore della memoria, una volta adoperato il primo dato letto, semplicemente incrementa di un'unità il suo indirizzo per utilizzare i dati successivi. Questa capacità viene sfruttata sia per la cache asincrona sia per quella sincrona, solo che, ovviamente, *quella sincrona viaggia alla velocità del processore...*
Tanto per complicarci la vita esistono due tipi di cache sincrona: una molto costosa, ma un po' più veloce chiamata "flow-through" ed una più economica detta "pipeline" che del resto è solo di poco più lenta, e viene fornita a corredo delle principali schede madri in commercio.
Per quello che riguarda il miglioramento delle prestazioni che si ottiene passando dalla cache asincrona a quella sincrona, esso è misurabile in un incremento compreso tra il 20 e il 30 per cento per chi possiede memoria RAM di tipo DRAM, e di non più del 5 per cento per i fortunati possessori delle EDO RAM.

Caro Luca, ho solo una domanda da porti, sono tre mesi che cerco informazioni per fare una BBS tutta mia, ma non sono riuscito a trovare nulla, ora usufruendo di una settimana di prova su Internet ti invio questa lettera; potresti illustrarmi i mezzi e i programmi necessari a tale scopo? Grazie.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

P.S. Quasi dimenticavo non riesco ad usare il programma IRC, quando mi collego mi dicono che non sono autorizzato a collegarmi. Come posso fare ?

Nicola Visentin (Loreggia - Padova)

Carissimo Nicola, la prima cosa che dovresti aver fatto è di parlare direttamente col sysop della BBS per risolvere il problema. Del resto mi pare anche l'unica cosa da fare...
Per quello che riguarda il materiale che stai cercando, proprio di recente ho visto in libreria un libro intitolato "La mia BBS cresce" di David Wolfe ed. Apogeo che descrive tutto quello che occorre fare per costruire la tua BBS. Nel libro vengono dedicati alcuni capitoli anche per quello che riguarda le questioni legali, ma le cose per te più interessanti forse le troverai nel CD ROM allegato che contiene tutto il necessario corredo software per creare la tua BBS.
Ah, dimenticavo! Il prezzo non è del tutto inaccessibile, infatti costa 58.000 lire.

(Ciao Luca, N.d.R.), Per favore puoi darmi qualche nome di programmi rallentatori per PC-Pentium? Ti scongiuro, rispondimi sulla rivista (che compro regolarmente) al più presto possibile, non ne posso più di vedere Wing Commander e altri giochi a velocità supersonica e ingiocabili!!! Ti ringrazio anticipatamente.

Filippo da Cagliari

Caro Filippo, il problema (problema?) delle CPU troppo veloci è storico, tant'è vero che in commercio sono stati messi in vendita, durante le "epoche" passate, decine di dispositivi hardware e software per permettere agli incalliti fan di vecchi giochi di giocare su macchine sempre più potenti.
Uno dei dispositivi hardware senza dubbio più famosi è "Action Replay" reperibile ancora adesso in molti dei negozi di videogiochi. Purtroppo mi risulta che le vecchie versioni di Action Replay non sono in grado di funzionare con i PC dotati di Pentium.
Dalle notizie raccolte sembra che la ditta che lo produce avesse annunciato una versione per Pentium per il dicembre 95, poi però ha fatto slittare l'uscita per questi mesi. Prova quindi ad informarti presso i rivenditori di hardware.
Numerosi invece sono i programmi rallentatori, perlopiù shareware, che si possono trovare in qualsiasi BBS o su Internet.
Se puoi accedere a Internet puoi trovare alcune utility "Action Replay" all'indirizzo www.datel.co.uk, come per esempio il file "pc_ar.zip". Purtroppo al momento di scrivere non ho ancora avuto la possibilità di verificare i contenuti di quest'ultimo file "zippato".

Aiuto! Ho appena comprato una scheda grafica MGA-Millenium, e non riesco a farla funzionare per quello che probabilmente vale. Posseggo un Pentium 100 con cache sincrona L2 pipeline burst e un disco da 1,4 GB. Appena ho inserito la scheda per il riconoscimento da parte di Windows 95, il sistema l'ha riconosciuta come (orrore!) una "Oak Technology SuperVGA". Quando poi ho fatto il reset del sistema Windows 95 è partito in VGA normale 640x480 a 16 colori! Non è certo per questo che ho preso la Matrox!

Nicola Donato (Varese)

Beh! La cosa mi risulta un po' strana, anche perché nella scatola dovresti aver trovato i driver giusti per far riconoscere in modo adeguato la scheda. In caso contrario ti consiglio di contattare al più presto il rivenditore da cui l'hai acquistata, oppure direttamente la Matrox.
Nel frattempo , visto che queste cose non vanno mai per vie veloci, se possiedi la versione di Windows 95 su CD, allora possiedi anche la versione 1.0 del driver MGA per Windows 95 che, anche se è un po' "bacata", funziona.
Nel caso ecco come devi procedere:
- Dal tasto di avvio seleziona il pannello di controllo dal menu "impostazioni".
- Apri la finestra "Schermo" con un doppio clic del mouse.
- Sulla barra menu in alto seleziona "Impostazioni" e fai clic sul tasto "Cambia tipo schermo".
- Nella finestra che si apre seleziona poi "Cambia" tipo di scheda, e poi ancora "Disco driver", da qui devi selezionare nel CD ROM di Windows 95 la directory \DRIVERS\DISPLAY\MATROX dove troverai il driver.
Come ti dicevo però la versione 1.0 del driver ha qualche problema, quindi se hai accesso a Internet ti conviene scaricare il driver 2.0 dal sito della Matrox all'indirizzo: http://www.matrox.com. Molti dei problemi della versione 1.0 sono stati risolti.

Egr. Sig. Luca Bonacina possiedo un 486 DX2 80, con scheda madre VESA Local bus e di recente sono migrato a Windows 95. Durante l'auto detection dell'installazione, il sistema ha riconosciuto il mio mouse Microsoft come un mouse PS/2, che invece non è. Ho dovuto poi a mano modificare tale impostazione che rendeva impossibile lavorare. Mi può spiegare come mai avviene ciò? Possibile che Microsoft sbagli così grossolanamente? Del resto gli standard dei mouse non sono poi molti...

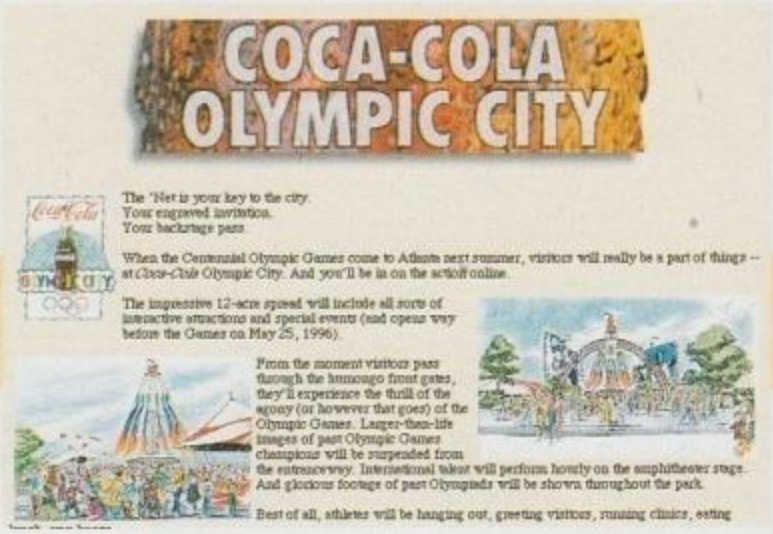
Federico Gasparini (Terni)

Gentile Federico, oggi la maggior parte dell'hardware di puntamento (l'hardware che gestisce il mouse) supporta la modalità PS/2 dei mouse IBM.
Windows 95 più che riconoscere il mouse durante l'auto-detection, è in grado di capire se la scheda hardware supporta la modalità PS/2. Poi, senza curarsi di che mouse vi sia realmente attaccato, predispone il sistema come se vi fosse collegato un mouse PS/2. Questo succede con le versioni BIOS di Intel 1.00.03BS0, 1.00.04.BR0, 1.00.03.CB0 e precedenti. Tuttavia questo modo di agire è raramente bloccante. Per fare un esempio anche il mio sistema ha riconosciuto il mouse come un PS/2, ma, senza fare alcun cambiamento del setup, il controllo del mouse funziona perfettamente (probabilmente il mio mouse lo permette).
Per coloro che invece fossero bloccati da un problema di questo genere consiglio di procedere come segue:
- Aprire il "Pannello di Controllo" e fare clic sull'icona "Sistema".
- Dal menu in alto della finestra che si apre selezionare "Gestione periferiche" e fare clic sul "+" del mouse. Verrà presentata la scelta "Mouse standard PS/2": evidenziate la scritta facendoci sopra un clic.
- Nella finestra che si apre potrete notare la scritta "Original configuration (corrente)" evidenziata e selezionata col segno nel quadratino a fianco. Togliete la selezione, poi cliccate su OK e fate ripartire il sistema. State però attenti a non compiere una remove del device, altrimenti, durante la successiva ripartenza del sistema, verrà innescata una nuova auto-detection errata.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I XXVI Giochi Olimpici si stanno avvicinando e i siti della rete dedicati all'evento sportivo si moltiplicano. Con questo breve viaggio, ZETA vi prepara a seguire i giochi estivi.

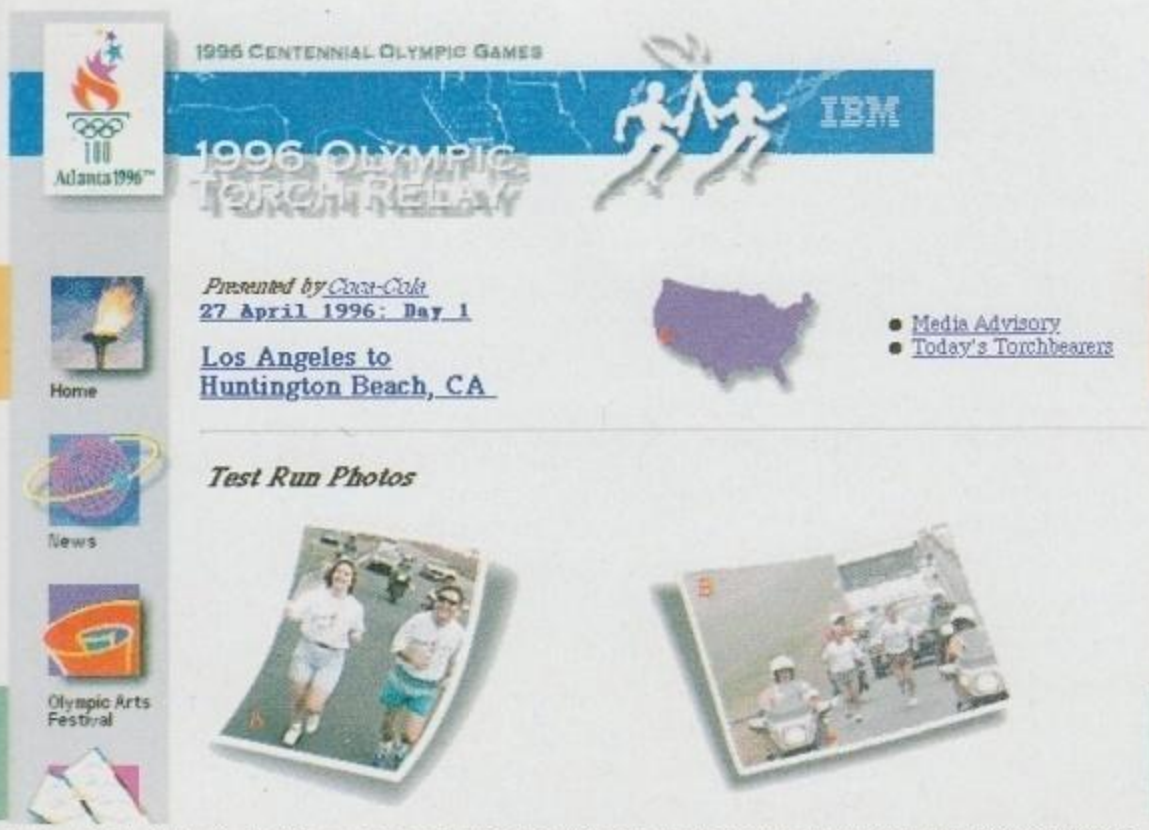


WEB A CINQUE CERCHI

I Giochi che si svolgeranno ad Atlanta dal 19 luglio al 4 agosto, sono particolari in quanto ne ricorre il centenario, sono sponsorizzati dalla Coca Cola e sono i primi che si possono seguire direttamente su Internet. In questi mesi che precedono la cerimonia di inaugurazione, tutte le ditte che sponsorizzano ufficialmente i giochi hanno una loro presenza sulla rete: la Bausch & Lomb ha solo il catalogo dei propri prodotti; d'altra parte l'IBM, per ora, possiede solo la singola pagina/comunicato stampa (*www.ibm.com/News/olympics*). La Coca Cola (*www.cocacola.com/olympics/*) pubblicizza più le sue bevande che le Olimpiadi, mentre il mensile Sports Illustrated (*pathfinder.com/@@3fYQ5DPDWAEAQE3A/si/athens/olyhome.html*) si candida con il suo SI on-line per essere tra i più pronti a fornire informazioni e notizie sportive. Altre società invece hanno già dedicato molte pagine all'evento, come nel caso dell'AT&T (*www.olympic.att.com*) che ha realizzato un trivia e inserito informazioni sugli atleti americani sponsorizzati dalla società.

Per iniziare le vostre attività di websurfer, il consiglio è di visitare *www.com-stock.com/dave/*. Ospitato su un server di Atlanta e curato da Dave Rosselle, The Olympic Web Page è il sito più completo ed è stato il primo dedicato alle olimpiadi apparso sulla rete. Su queste pagine si trovano numerosi collegamenti con altri siti - ufficiali e non - dedicati ai giochi. Si possono individuare le pagine dedicate alle nazionali americane, australiane e della Gran Bretagna. Una sezione interessante è quella dedicata alle curiosità organizzative come le informazioni sui biglietti e sui gruppi di volontari che collaborano all'organizzazione dei giochi, che seguono la tradizione inaugurata con i giochi di Los Angeles. Su The Olympic Web Page c'è anche un'aggiornata rassegna stampa, oltre a numerose curiosità sul mondo dei cinque cerchi, compreso un elenco completo di tutti i comitati olimpici. A questo proposito, il CIO (Comitato Olimpico Internazionale) dispone ora del suo sito ufficiale (*www.olympic.org*) con tutte le informazioni ufficiali sul movimento olimpico.

Per tornare ai giochi di Atlanta, il sito ufficiale (*www.atlanta.olympic.org*), miscela informazioni organizzative come l'elenco del merchandising disponibile a curiosità sul percorso della fiaccola olimpica e sulle manifesta-



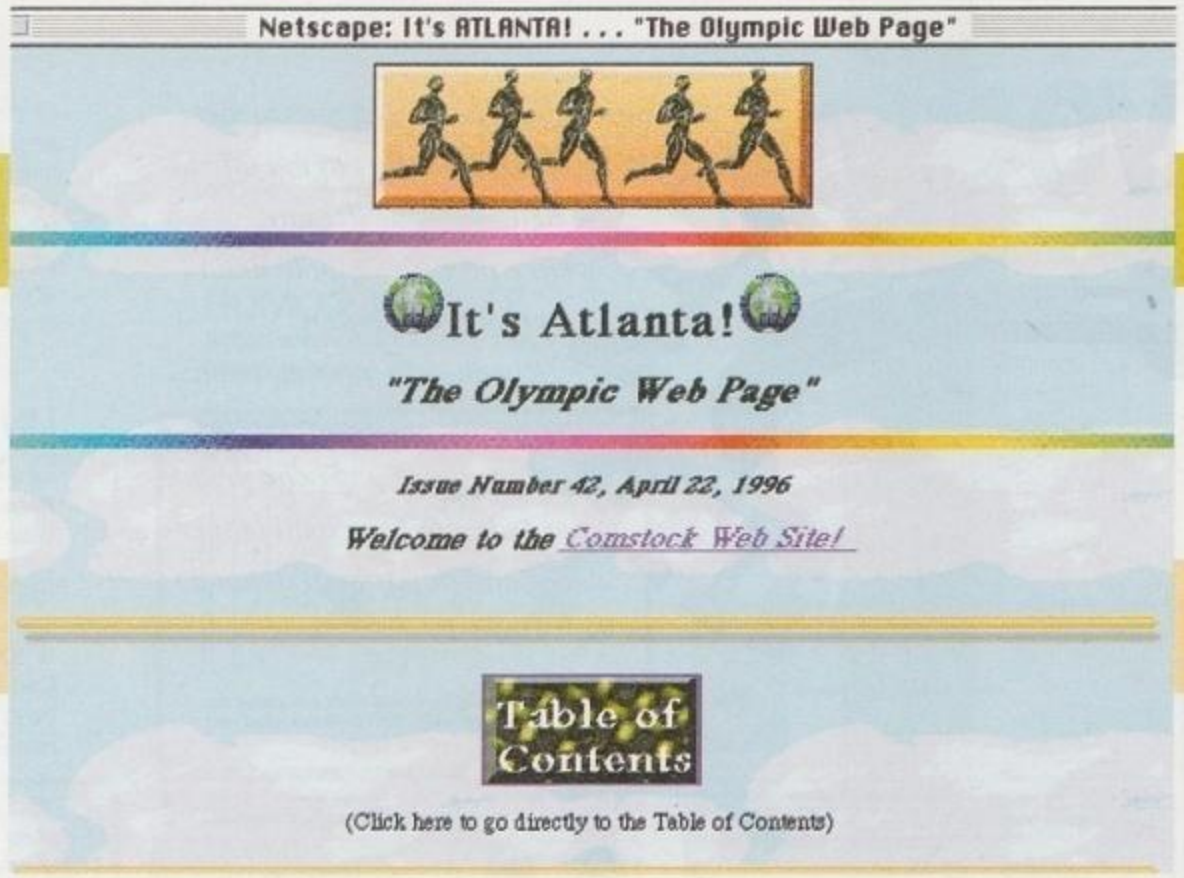
Il sito ufficiale delle olimpiadi. In questo caso si può sapere tutto quello che si vuole sul percorso della fiaccola olimpica.

Atlanta Games è una rivista on-line con informazioni e curiosità.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



zioni collaterali ai giochi.

Chi avesse intenzione di recarsi ad Atlanta a seguire i giochi, può trovare tutte le informazioni su NetLanta (*www.intadv.com/olympic.html*), in pratica una guida on-line con informazioni su vita notturna, divertimenti e ristoranti della capitale della Georgia. Potrete persino effettuare un tour virtuale della città tramite *www.atlantaVR* grazie alla tecnologia Quicktime VR. Altri file in 3D per vedere gli impianti (*www.atlantagames.com/vrl/*) si trovano su Atlanta Games, un giornale on-line molto interessante e dedicato alle strutture logistiche della città. Infine Connect Net (*www.connect.net/html/atlanta.htm*) racchiude molte altre informazioni e link ad altri siti dedicati ai giochi.

Le agenzie sportive giornalistiche si stanno preparando a fornire informazioni on-line. Oltre al già citato Sports Illustrated, SportsLine USA (*www.sportsline.com/u/olympics/index.html*) è un servizio a pagamento e ha preparato molte pagine con notizie dedicate alle olimpiadi. The Sports Network (*www.sportsnetwork.com/bo/bo.html*) ha solo una pagina con le headline delle notizie più importanti. Sempre su The Sport Network, è stato organizzato un accurato forum sui giochi. I newsgroup su Atlanta sono alt.olympics, rec.sports.olympics, mentre un aggiornatissimo faq lo si trova a *www.CIS.Ohio-State.edu/hypertext/faq/usenet/1996-olympics-faq/faq.html*.

Potrete discutere in diretta sui giochi tramite il canale di chat presente su *www.4-lane.com/sportschat/newsc/ol_index.html*. Queste sono solo alcune indicazioni di massima per entrare in clima olimpico. Tuttavia sapremo veramente se queste sono le Olimpiadi della rete solo quando verrà accesa la fiaccola olimpica: allora vedremo se e come i vari siti si trasformeranno e ci permetteranno di seguire nel modo migliore e più aggiornato possibile i giochi del centenario.

INFOSQUARE

Per navigare in Internet, la redazione di Zeta usa i servizi di InfoSquare BBS. Le possibilità di abbonamento sono: mensile, semestrale e annuale.

Infosquare BBS offre:

- i servizi di una banca dati professionale(archivi, posta, forum, fax, database, chat e teleconferenze)
- l'accesso da 58 città italiane tramite rete sprint
- accesso Internet testuale o grafico con SLIP/PPP
- 24 CD-ROM in linea
- giochi multiutente on-line (Doom, Descent, Warcraft...)
- telegaming GEnie (per giocare con il resto del mondo!)

Per informazioni telefonare al numero verde: 167/013936

Oppure collegarsi al:

02/8375441 (14.4K)

02/8321073 (28.8K)

02/ 89410071 (ISDN)

Email: info@linux.infosquare.it

Telnet: bbs.infosquare.it

Home page di ZETA:

http://www.infosquare.it/~zeta

http://www.oldgamesitalia.net/

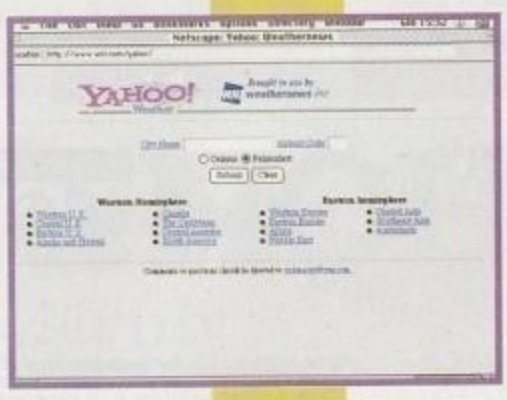
http://www.oldgamesitalia.net/

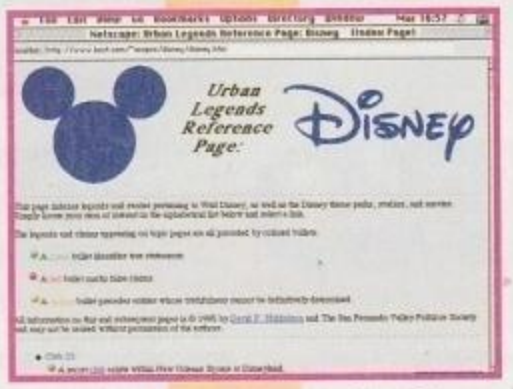
http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DALLA RETE

Il nostro vagare per le reti questo mese ci ha condotto nella pagina ufficiale delle scimmie di mare, vero e proprio simbolo della credulità popolare. Rimanendo in tema, abbiamo trovato anche un'interessante home page che prende in esame le principali leggende urbane riguardanti il mondo di Walt Disney.

INTERNET





LONDRA E MILANO SOTTO LA PIOGGIA

http://www.wni.com/yahoo/

Se siete insoddisfatti delle previsioni metereologiche trasmesse alla televisione e puntualmente smentite due volte su tre, provate a collegarvi a questo sito, dove non solo potrete trovare le previsioni riguardanti la penisola, ma anche quelle di tutto il mondo, comodamente divise per città. Qui potrete inoltre trovare le temperature massime e minime di tutto il globo, sia attuali che previste, e seguire dei link che rimandano ad altri siti simili.

MINNIE E I SUOI SERGRETI

http://www.best.com/~snopes/disney/disney.htm

È vero che il corpo di Walt Disney è stato ibernato? E che l'attrazione della Casa Stregata a Disneyland è stata chiusa dopo che un visitatore è stato colto da infarto? La voce secondo cui uno dei Tre Porcellini avrebbe molestato una ragazzina è fondata oppure no? Le risposte a questi e a molti altri quesiti li trovate nella home page dedicata interamente alle leggende urbane del fantastico mondo di Disney, che oltre alle risposte riporta accurate spiegazioni del fatto (vero o falso che sia), come nel caso famoso della supposta nudità di Jessica Rabbit nel film "Chi ha incastrato Roger Rabbit" o di quello dei messaggi subliminali in "Aladdin" e "La sirenetta"... volete sapere la verità? Collegatevi al sito e avrete ciò che cercate!

LE "MAGICHE" SCIMMIE

http://haven.uniserve.com/~sbarclay/seamonk.htm

Chissà quanti avranno notato, almeno una volta, sui classici cataloghi di vendite per corrispondenza, un invito ad acquistare delle fantomatiche scimmie di mare... dei misteriosi "animali domestici" completi di habitat naturale (una vaschetta di plastica) e prole assicurata. Ebbene, ora,

a ricordarci che tutti possono "allevare" una famiglia di scimmie di mare ci si mette anche la Madre delle Reti. Questo sito, infarcito di vocaboli altisonanti come Instant-Life, Instant-Pet e Tomorrow's Science, contiene "interessanti" notizie sulle scimmie, dichiarazioni di clienti soddisfatti (immancabili quando si vendono amuleti, oroscopi e, appunto, scimmie di mare), consigli su come allevare gli "animali" e una fantasiosa illustrazione affiancata da una esplicita nota: « Ricordate che non appaiono esattamente come in questo disegno».

UN CONSIGLIO D'AMICO

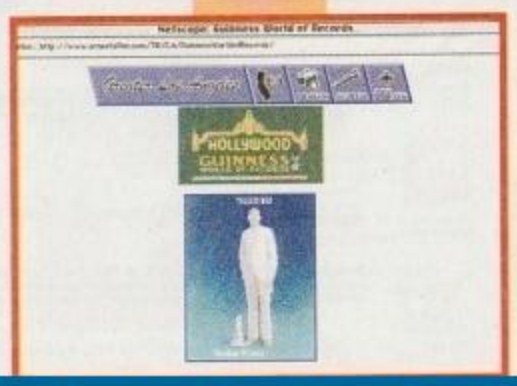
http://www.emtex;com/toptips/

I consigli, si sa, sono sempre ben voluti, e questa pagina sembra nascere da questa affermazione visto che è infarcita da raccomandazioni di ogni genere, spesso inutili. Comunque, se un giorno vi doveste trovare a navigare per Internet senza meta, potreste soffermarvi qui, se non altro per curiosità, oppure per lasciarne uno alla gente che "passerà" di lì in futuro; ecco qualche esempio dei futili consigli che potreste trovare: «Non friggete mai la pancetta nudi», «Non scambiate messaggi amorosi con persone dell'altro sesso attraverso Internet quando usate l'E-Mail di vostro padre», «Due motivi per cui diventare vegetariani: morbo della mucca pazza; avete visto "Babe"?», «Nel dubbio, prendete sempre il bicchiere più pieno», «State lontani da Windows 95 per quanto vi riesca. È pieno di bug e virus e se non completate il setup non vi fa usare nemmeno Win 3.1».

GALLERIE DI RECORD

http://www.ernestallen.com/TR/CA/GuinnessWorldofRecords

Se avete in progetto un viaggio negli Stati Uniti, e più precisamente in California, dovreste fare un salto in questo sito, dove potrete trovare tutte le informazioni che potreste deside-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

rare sulle attrazioni del Guinness World of Records Exhibition di Hollywood, più un paio di link che vi condurranno alle pagine informative di Ripley's Believe It Or Not e del Museo delle Cere sempre di Hollywood. Le informazioni testuali sono accompagnate da immagini apprezzabili che rappresentano alcuni punti interessanti delle tre esposizioni.

IL GIRO DEL MONDO

http://www.travlang.com/index.html#dictionaries/

Un utilissimo e completo strumento per pianificare le vacanze, che comprende, tra l'altro, un dizionario multilingue on-line, un sistema di prenotazione dei voli, di camera d'albergo e per l'affitto di un'autovettura, un programma che permette di calcolare le distanze, un'enorme quantità di mappe e cartine di ogni genere, un programma di conversione della valuta e i consigli più disparati per tutti i tipi di viaggi. Questo sito è veramente esauriente e contiene una quantità impressionante di link con altre pagine simili.

KARAOKE IN ITALIANO

http://angel.thebrain.net/gambluc/

Se siete soliti navigare per Internet in cerca dei vostri dischi preferiti, avrete sicuramente trovato difficoltà nel reperire materiale riguardante gli artisti italiani. Fortunatamente, questo sito sopperisce in gran parte alle mancanze dei principali siti americani, con una lunghissima lista di cantanti e gruppi dello stivale a completa disposizione di tutti i navigatori. Non manca inoltre la possibilità di visualizzare testi di brani stranieri, ma al momento questa sezione del sito è troppo limitata, e di gran lunga inferiore alle altre pagine di questo genere.

HUMOR IN RETE

http://www.borg.com/~rjg-toons/a.html

Randy Glasbergen, un famoso vignettista americano che appare quotidianamente su numerose testate d'oltreoceano, ha infarcito questa simpaticissima home page con alcune delle sue più geniali creazioni. Diviso per argomenti, il sito propone una vasta libreria digitale che difficilmente mancherà di strappare un sorriso a chiunque la consulti; se poi siete interessati a utilizzare una delle sue simpatiche vignette, potete sempre lasciare un messaggio a Randy e chiedere informazioni al riguardo. Un sito da visitare quando si è depressi e in cerca di svago, ma anche in qualsiasi altro momento, visto che un po' di buon umore non guasta mai...

LA GALLERIA DELL'ORRORE

http://www.zynet.com/~grotesk/html/gotg_infobooth.html

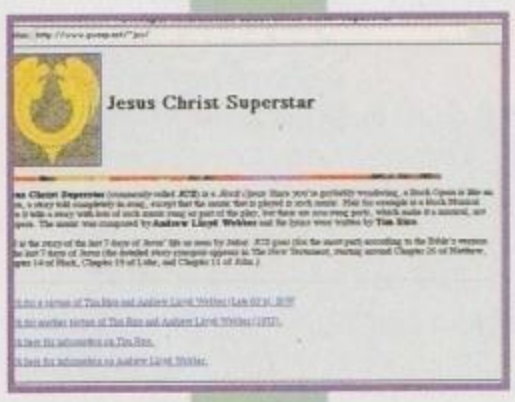
Siete curiosi di sapere che cosa è rimasto sul letto di casa Bobbit quando Lorena decise di farla finita? E di quanto crudeli siano gli esperimenti condotti sugli animali? Queste e altre

inquietanti domande possono trovare una risposta alla Galleria del Grottesco, un conosciuto e affollato sito che propone la cruda realtà in una lunga sequenza fotografica non adatta a persone impressionabili (inutile dire che bambini e ragazzini ne uscirebbero profondamente scossi). La home page conduce alle diverse stanze del "museo fotografico virtuale", divise per genere e spesso infarcite di brevi ma efficaci descrizioni delle impressionanti istantanee.

DAL PALCO ALLA RETE

http://www.gweep.net/~jcs/

Una completa ed esauriente home page dedicata a "Jesus Christ Superstar", l'intramontabile rock opera di Andrew Lloyd Webber e Tim Rice. Gli ultimi sette giorni di Gesù Cristo, visti dagli occhi di un ottimamente caratterizzato Giuda, sono rappresentati in varie forme, a



partire dalla versione originale dell'opera allo spettacolo di Broadway, e in questo sito in particolare è possibile trovare materiale di ogni genere: foto, recensioni, documentazioni, date e informazioni sulle tournee, testi dell'opera, curiosità e altro ancora.

UN SEGUGIO PER AMICO

http://metacrawler.cs.washington.edu:8080/index.html

A questo indirizzo potete trovare un utilissimo tool di ricerca sulla rete, un crawler che "scomoda" per le vostre richieste i principali motori conosciuti e che, nonostante questo, garantisce una risposta nel giro di pochi secondi. Metacrawler fornisce diverse opzioni di ricerca e, visto che si basa sui risultati forniti dai più versatili motori, il più delle volte riuscirà a trovare quello che cercate, forse anche di più...

http://www.oldgamesitalia.net/

Annunci

VENDO

VENDO King's Quest VII (it) L. 50.000, EF 2000 (it) L. 60.000, Discworld (it) L. 40.000, Full Throttle (it) L. 55.000 ed inoltre Kyrandia 2 (it), Police Quest IV, Ultima VII, A-Train a L. 25.000 ciascuno. Francesco - tel. 0721/740314

VENDO/scambio giochi per PC: Sam e Max Hit the Road, Day of the Tentacle, Little Big adventure, Doom II, Mortal Kombat II ed altri. Annuncio sempre valido. Affrettatevi! Silvano - tel. 099/876201

VENDO console 3DO FZ-10 Usa ancora in garanzia + converter, 2 joypad, 5 giochi nuovi. Tel. 051/732352

VENDO numerosi titoli per PC CD ROM tra i quali: NBA Jam T.E, Flashback, Club Football The Manager, Michael Jordan in Flight, Screamer, Slam City Scottie Pippen Basket, Sensible World of Soccer. Assicuro max serietà e onestà. Enrico - tel. 0423/300102

VENDO 3 giochi originali su CD: Phantasmagoria L. 70.000, Fx Fighter L. 50.000, Wings of Glory L. 40.000. Acquistabili anche singolarmente, a prezzi trattabili. Manuel - tel. 0321/71096

VENDO i seguenti giochi originali (completi di manuale) per PC: Michael Jordan in Flight (floppy) L. 20.000, System Shock (floppy) L. 20.000, Action Soccer (CD ROM) L. 30.000, Mortal Kombat 2 (CD ROM) L. 30.000, Micromachines 2 (CD ROM) L. 40.000, Cyberia (CD ROM) L. 50.000 ed altri.
Marco - tel. 06/78345103 dopo le 20.30

Causa cambio sistema VENDO i seguenti giochi originali come nuovi per CD ROM: Generation L. 80.000, Rise of the Triad L. 50.000, Dark Forces L. 80.000, EF 2000 L. 100.000 (+ spese postali). Domenico - tel. 0142/75678

VENDO giochi originali per PC su dischi 3,5": Harpoon II, The Settlers, Colonization, Simlife, Syndicate, Link 386 a L. 30.000 cad. Su CD ROM: Championship Manager II (Italian League), Little Big Adventure, Transport Tycoon, Steel Panthers a L. 40.000 cad.
Alessio - tel. 02/4453193 dalle 17 in poi

VENDO drive esterno 10 Mega Zip per PC da collegare alla porta parallela con: 2 dischi da 100 Mbyte, cavi e alimentatore, istruzioni e soft, completamente in italiano, ancora in garanzia a L. 550.000 trattabili, max serietà.
Davide - tel. 0362/590737 dalle 13 alle 15 e dalle 20 alle 20.30 o il sabato/domenica tutto il giorno.

VENDO per PC CD ROM a L. 45.000 l'uno: NHL 96 e Nascar SVGA. Magic Carpet a L. 25.000, Cannon Fodder, Elite II Frontier, Theme Park (floppy) a L. 19.000 l'uno. Francesco - tel. 049/755967

A tutti gli appassionati di sport americano attenzione, VENDO: Fifa Soccer 96 CD L. 50.000, NFL Football Konami (floppy) a L. 30.000, NHL Hockey 95 CD L. 40.000, Goal! (floppy) L. 30.000, Hardball 3 (floppy) L. 40.000, Coaches Club Football (floppy) L. 40.000 ed altri, tutti per PC e rigorosamente originali.
Luca - tel. 0471/811217

VENDO in confezione originale i seguenti giochi con manuale in italiano: Mechwarrior 2 (CD ROM) 75.000 manuale in inglese, Rise of the Robot (CD ROM) 50.000, Syndicate Plus (CD ROM) 55.000, Lemmings 2 (floppy) 45.000, Popolous 2 (floppy) 40.000, Ween (floppy) 30.000 ed altri.
Andrea - tel. 06/538263 ore serali - martedì, giovedì anche all'ora di pranzo

CERCO

CERCO disperatamente (causa mancanza di modem e Internet) la versione shareware di Duke Nukem 3D (possibilmente completo di eventuali aggiornamenti) e la versione freeware di Battle Arena Toshinden. Ovviamente pago solo le spese dei dischi e di spedizione. Mario - tel. 0776/21179

CERCO per PC vecchi giochi originali a prezzi trattabili quali: Lords of the Rising Sun e Rocket Ranger (Cinemaware), Two Towers (Signore degli Anelli) e Savage Empire (Origin). Annuncio sempre valido. Maurizio - tel. 0331/922262

CERCO disperatamente versione completa del gioco Hexen in floppy anche copie. Tel. 011/9450104 ore pomeridiane/serali

CERCO originali per PC: Rex Nebular, Indiana Jones and the Last Crusade adv., Curse of Enchantia I e II, Legend of Kyrandia I. Federico - tel. 0536/885731

CONTATTI

Se tra voi lettori di Zeta si nasconde ancora qualcuno che pensa che il vero divertimento non sia tanto quello fornito dal giocare, ma dal creare giochi (e non solo) e, soprattutto, se il vostro Amiga ha resistito indenne al fenomeno di massa degli ultimi mesi riuscendo a non lasciarsi trasportare dalla corrente, potete scrivere per scambio di idee, notizie, immagini, moduli musicali e, in generale, tutto ciò che riguarda il divertimento elettronico a: Marco Era - via Pontone - 81100 Caserta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HOUSE FIGHTERS

A febbraio, in Giappone, si è tenuto l'AOU Show, la più importante fiera a livello mondiale di coin-op. Anche questa edizione ha visto rinnovarsi lo scontro tra Sega e Namco, i due colossi del settore, che hanno giocato tutte le loro carte per tentare di imporsi sulla concorrente diretta. Per i possessori di una console a 32 bit questa manifestazione ha rivelato numerosi elementi di interesse, soprattutto se si considera che i titoli in esposizione rappresentano l'immediato futuro dei videogiochi da casa. Ricordiamo, infatti, che la Sega sviluppa i suoi arcade su tre differenti schede: la ST-V, basata sull'hardware del Saturn, la Model 2 a 32 bit e la nuova Model 3 a 64 bit; mentre la Namco controbatte con le sue schede System 11, basata sull'hardware della PlayStation, System 22 e Super System 22. Quindi, i titoli presentati non solo influenzeranno il nostro modo di videogiocare, proponendosi come le nuove mete a cui tendere, ma addirittura alcuni raggiungeranno prestissimo le nostre case, visto che le conversioni dalle schede "minori" sono facilmente realizzabili.

Di conseguenza, dobbiamo prepararci a una vera invasione di picchiaduro poligonali, genere che ha spopolato in occasione della fiera e che è ormai diventato d'obbligo per ogni software house che si rispetti. La Sega nell'ultimo periodo ne ha presentati ben quattro: *Virtua Fighter 3*, *Virtua Fighters Kids*, *Sonic the Fighters*, realizzati dal team di sviluppo AM2, e *Last Bronx*, sviluppato dal team AM3; a questi, inoltre, si aggiungono *Soul Edge* e *Tekken 2* della Namco e numerosi altri, prodotti da case quali Capcom, Taito e Jaleco.

Altra tendenza evidenziata da questa edizione dell'AOU Show è stata l'originalità dei nuovi cabinati, sempre più ricchi e tecnologicamente complessi. Ne sono un esempio lampante *Prop Cycle* e *Alpine Surfer* della Namco: il primo obbliga il giocatore a pedalare furiosamente per muovere il suo alter ego (in sella a un buffo velivolo) all'interno del gioco, mentre il secondo si presenta come una simulazione di snowboard, e richiede una certa dimestichezza nell'uso della tavola da neve, visto che per giocare bisogna salire su di un pianale ed effettuare gli stessi movimenti che compiono gli snowboarder ogni inverno.

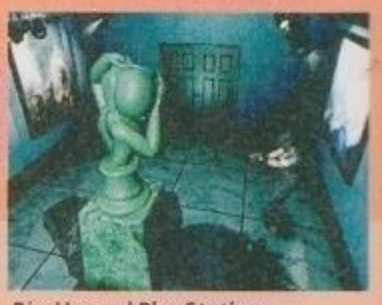
Tornando in Italia, per quanto riguarda le uscite dei giochi per console nei negozi nostrani, questo mese segnaliamo la definitiva scomparsa di titoli significativi per 16 bit. Ormai i prodotti per Super Nintendo e Mega Drive si stanno facendo sempre più rari e, presto, se la situazione non dovesse incredibilmente cambiare, saremo costretti a considerare defunte queste due amatissime macchine da gioco. Godono di ottima salute, invece, Saturn e PlayStation, che ci deliziano con titoli eccellenti sia dal punto di vista tecnico sia da quello della giocabilità. Per la macchina Sony spiccano *Tekken 2* della Namco, *Bio Hazard* della Capcom e *Adidas Power Soccer* della Psygnosis. Il primo è, ovviamente, il seguito del miglior picchiaduro poligonale disponibile per PlayStation, e questo secondo episodio non delude le aspettative presentandosi come una versione ancor più giocabile ed elaborata del suo predecessore, con 23 personaggi selezionabili e un'infinità di mosse e di combinazioni. *Bio Hazard*, conosciuto come *Resident Evil* in occidente, è una piacevolissima sorpresa della Capcom, che abbandona per un attimo il genere dei picchiaduro per cimentarsi con successo nel campo delle avventure alla *Alone in the Dark*, e confezionando un piccolo capolavoro che immerge il giocatore in un'atmosfera horror, dove pullulano zombie e simili, da cui è impossibile staccarsi prima di aver visitato tutta l'immensa area di gioco. Infine, *Adidas Power Soccer* è probabilmente il miglior gioco di calcio disponibile per PSX, e questo dovrebbe bastare.

Sul versante Saturn le cose non vanno altrettanto bene, ma meritano sicuramente una segnalazione sia *The King of Fighters '95* della SNK, conversione perfetta di uno dei migliori picchiaduro usciti per Neo Geo, sia *Panzer Dragoon 2* che, malgrado un'eccessiva semplicità, non mancherà di soddisfare gli amanti del primo episodio e tutti quelli che cercavano uno sparatutto poligonale dal forte impatto visivo.

Le software house giapponesi cominciano ad assomigliare ai loro giochi: ora Sega e Namco si scontrano esattamente come in un picchiaduro poligonale.

Panzer Dragoon 2 Saturn.

King of Fighters '95 Saturn.



Bio Hazard PlayStation.

Tekken 2 PlayStation.

Adidas Power Soccer PlayStation.

L'AOU Show tenutosi in Giappone.

A cura di
Claudio Tradardi
- Game Power -

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Bella la vita a Sarajevo città'

Emulatori sotto le bombe, bruciano i libri, le mappe le memorie e l'aiuto degli altri. Mentre un PC oggi è in grado di far girare tutti i giochi gloriosi dell'epoca 8 bit (e anche 16 se avete un Pentium), il "fattore umano" e la sopravvivenza prendono vita dalla rete. Emulando una vita normale.

Partorire questa Ultima Parola è stato un po' difficoltoso. Proprio mentre pensavo di scrivere due righe su certe opinabilissime conseguenze della predominanza culturale americana nei videogiochi, prendendo spunto da uno dei possibili finali di *Wing Commander 4* (quello in cui il meganazi ammiraglio Tolwin si ammazza Adolf-style, dopo aver comunque ricevuto sentenza di esecuzione capitale), mi sono ricordato che ogni codice militare punisce il tradimento con la pena di morte e quindi ho buttato tutto il discorso all'aria.Negli stessi giorni stavo raccogliendo il materiale per un articolo sugli emulatori di (sperèm) prossima pubblicazione e tra le varie sessioni di strascico sulla rete qualcosa è affiorato di sua sponte. Come molti di voi sapranno, il copyright o diritto d'autore sulla rete è un argomento ancora indefinito. La deontologia dei surfer più seri impedisce loro di allegare alle e-mail programmi od opere commerciali, ma la possibilità rimane a disposizione di tutti. A questo si aggiungono l'effettiva perdita di valore e la caduta nel pubblico dominio di certe particolari produzioni, a tutto vantaggio di chi ha sempre voluto metterci le mani sopra ma per un motivo o per l'altro non l'ha mai fatto.

Faccio un esempio: gli emulatori, appunto. Per PC, ma anche per Amiga e Mac, esiste una pletora di emulatori shareware/freeware che permettono alla vostra macchina di emulare perfettamente pietre miliari dell'intrattenimento elettronico tipo il C64, lo Spectrum, l'Amstrad CPC piuttosto che l'MSX, passando per il BBC, l'Apple 2, fino all'Amiga.

In generale, questo tipo di programmi ha bisogno, per funzionare, dei sistemi operativi, del bios e di tutti i controller I/O contenuti nelle ROM originali. Il più delle volte, i proprietari del copyright su queste ROM ormai prive di valore alcuno non fanno problemi e permettono la libera divulgazione dei sistemi operativi, altre volte no. È il caso della Escom, che non ha intenzione, a

tutt'oggi, di liberalizzare l'utilizzo addirittura delle prime versioni (1.1 e 1.2) del Kickstart di Amiga.

Questo dell'emulazione di vecchie macchine è comunque un bacillo in rapida diffusione tra gli smanettoni di vecchia data, riconducibile al fatto che non tutti i giochi che escono attualmente sono dei *Civilization 2*, e che, tutto sommato, alcuni grandi titoli del passato, più semplici e più performanti sotto delle veloci emulazioni rispetto alle macchine di 10 anni fa, sono ampiamente giocabili - e godibili - nel 1996.

Sull'emulatore Apple 2 GS per Mac si può giocare una bellissima versione di *Tass Times in Tonetown* e per chi non ha la vecchissima versione IBM in CGA di quel gran gioco che era *Alter Ego*, il PC64 e il C64S possono lenire il dolore. Se sul vostro C64 vero la grafica vettoriale di *Star Wars* vi sembrava insostenibilmente lenta, oggi potete customizzarvi la velocità del 6502 e tirare fuori qualche soddisfazione da questi vecchi giochi, che costavano 19.900 lire e oggi sono disponibili gratuitamente in alcuni siti dedicati, in modo del tutto legale (nel senso che le software house sono a conoscenza del fenomeno ma giustamente se ne fregano... se tanto mi dà tanto, si dice).

"La maggior parte del programma è stata sviluppata di notte, quando la corrente non era interrotta, oppure usando i generatori diesel dell'esercito, quelli da 150 Volt."

Tra tutti questi emulatori ce n'è uno per PC, molto bello e molto particolare. "Warajevo" è il suo nome, ed emula la serie ZX Spectrum, dal 48 fino al 128k.

Warajevo è il miglior emulatore Spectrum in giro, a pari merito con Z80 di Gerton Lunter, un altro buon programma però meno flessibile con certi loader bastardini e dal sonoro ancora perfezionabile. Gli autori di Warajevo sono due ragazzi slavi, Zeljco Juric e Samir Ribic. Hanno sviluppato il loro programma sotto le bombe e le granate, in case con i tubi dell'acqua ghiacciati, lottando con continue interruzioni di corrente nel migliore dei casi e lavorando senza hard disk (saltato per i troppi sbalzi di tensione) per la maggior parte del tempo. Abbastanza imprevedibilmente, Warajevo è un programma eccezionale, assolutamente compatibile con la maggior parte dei giochi che ho provato, con un'interfaccia utente seconda solo a quella del C64S della SeattleLabs e con un'emulazione del joystick Kempston e del beeper dello Spectrum attraverso le schede audio di oggi che non fa rimpiangere quant'era bella giovinezza sì fuggita tuttavia. E comunque, tutti noi appassionati pensiamo che poter giocare con *Atic Atac*, *Sabrewulf* e l'ottima versione di *Buggy Boy* per lo Spectrum 128 su un PC di oggi sia un'occasione splendida per rotolarsi quanto basta nella nostalgia, oppure solo per accorgersi di quanto sia bello ricordare.

Il pensiero coincide con quello che Zeljco e Samir hanno scritto nel *readme* di accompagnamento al loro prodotto: programmare l'emulatore li ha aiutati a dimenticare il buio che c'era fuori. Ripensare allo Spectrum li ha riportati indietro a quei giorni in cui la vita dalle loro parti era normale e tranquilla e la gente per le strade non si sgozzava. Tutto qui.

Di Tiziano Toniutti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'EROE?

SEI TU!

THE ROACH GAME

"Bad Mojo è uno dei più singolari giochi mai visti, ed è anche uno dei migliori" BILLBOARD NEWSPAPER
"Un capolavoro" ROLLING STONE

DOS/WIN '95

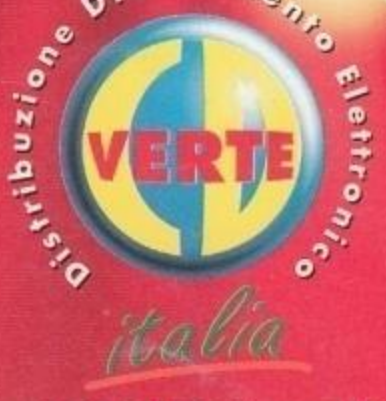
Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAGGIO 1996



http://www.oldgamesitalia.net/ . VERTE ITALIA srl 21013 Gallarate (VA) Tel. 0331 http://www.oldgamesitalia.net/